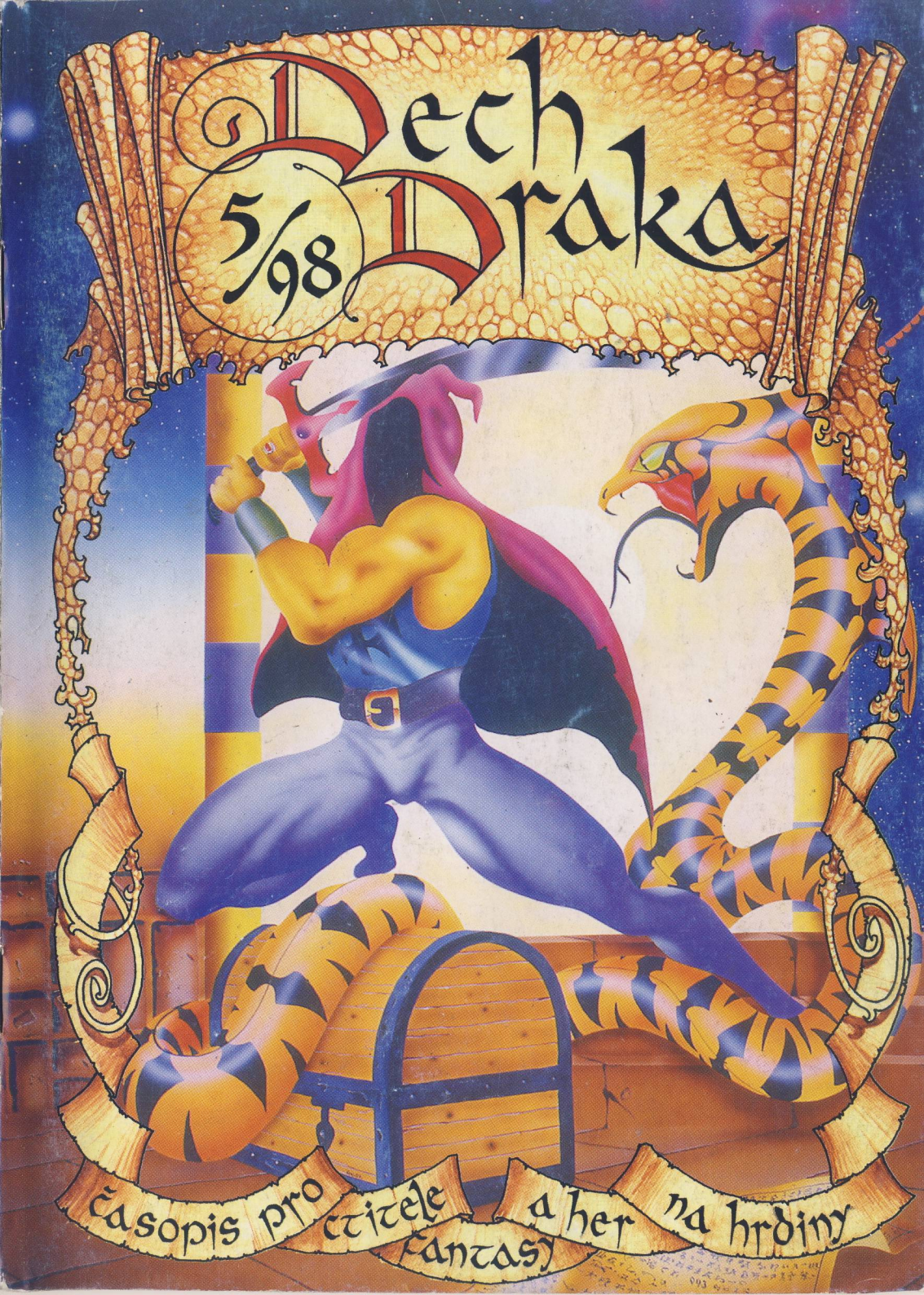
Dech Draka

5/98



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

VELICE ZÁBAVNÉ NADMÍRU DĚSIVÉ VELMI TAJUPLNÉ...

Pod ulicemi Londýna je svět, o kterém nemá většina lidí ani ponětí. Město přísер a svatých, vrahů a andělů, rytířů v brnění a bledých dívek v černém sametu – to je Londýn lidí, kteří propadli trhlinami.

Poryv větru rozdmýchal oheň: klášter vzplanul. Někdo vykřikl. Pak se ozvalo hlasité rachocení, jak se zřítila střecha, a hřmot, když plameny vyšlehly do výše.

„Někdo tam nebyl mrtvý," řekl pan Croup.

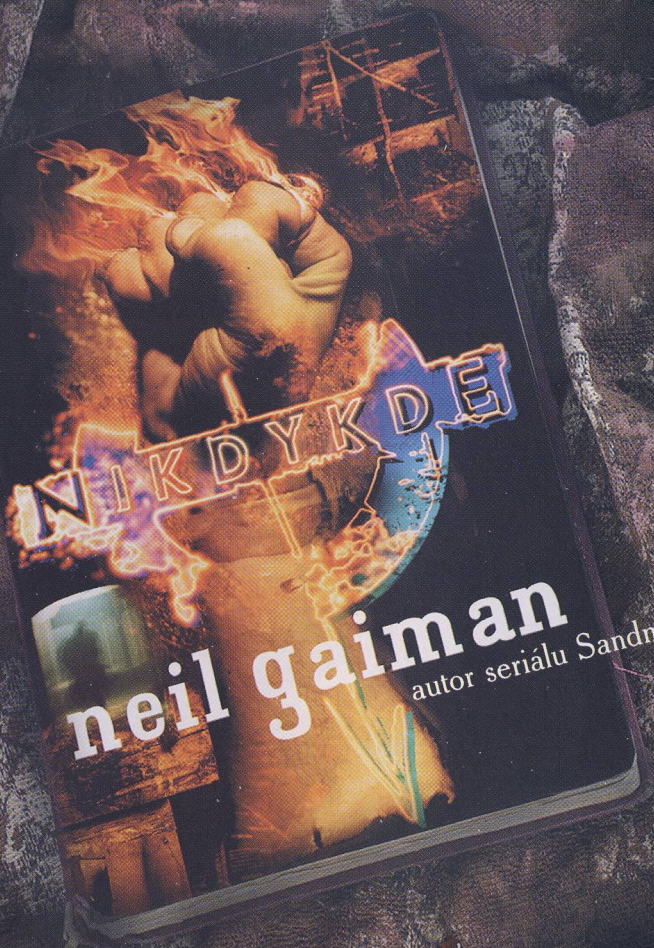
„Už je," konstatoval pan Vandemar a žvýkal další kousek syrového štěněte. Našel si oběd v příkopu u cesty, po které šli od kláštera. Šestnácté století se mu líbilo.

„Kam teď?" zeptal se.

Pan Croup se usmál – jeho zuby vypadaly jako hřbitov po vichřici. „Asi čtyři sta let odtud," oznámil. „Spodní Londýn."

Pan Vandemar zpracovával informaci zároveň se štěněte. Konečně se zeptal: „Zabíjet lidi?"

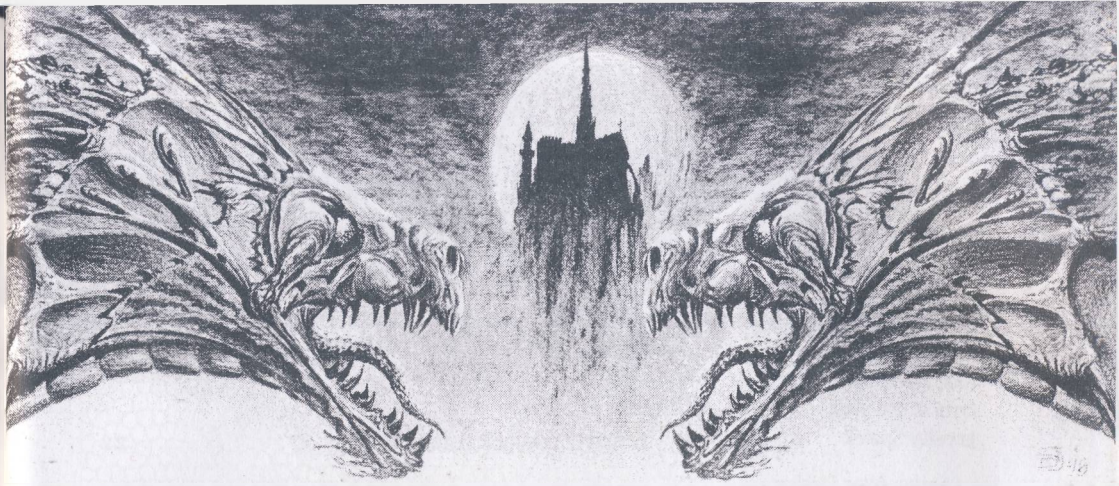
„Ano, zajisté," řekl pan Croup. „Myslím, že to vám mohu s jistotou zaručit."



POLARIS

K dostání ve všech specializovaných SF knihkupectvích nebo přímo u vydavatele:
POLARIS, P. O. Box 28, Frenštát p. R., 744 01, tel.: 0656/836889, 831361

Zpracovalo © 2D STUDIO Brno, tel. 0532 78 74 97



Vážení přátelé!

S podzimem přichází spousta smutných událostí. Končí teplé dny, listí a tráva uvadá, začíná škola (nebo se pletu a dneska už se do školy lidi těší?) a zimní čas posouvá západ slunce do stále časnějších hodin. Takže v tom nečase nezbývá než zalézt si do tepla a tu zapařit na počítači, tu zahrát BattleTech nebo Magic, nebo se spolu s ostatními přáteli vydat do fantastických světů plných dobrodružství třeba pomocí Dračího doupěte. Ve všem bychom vám byli rádi nápomocni – my a především náš časopis.

Také ostatní naše aktivity s narůstající nepohodou spíše stoupají. Po úspěchu Almiru (pro ty, co ho neznají – zeptejte se svého knihkupce) se na pulty v listopadu dostane nové dobrodružství *Danghanská kletba*, které je koncipováno svou ponurou atmosférou právě pro tyto zamračené večery, a na Mikuláše byste od nás měli dostat další dárek – nový svět pro Dračí doupě *Taria*, včetně jednoho celého dobrodružství, odzkoušeného na předloňském GameConu. Ti, kdo nebyli, si mohou vychutnat, a ti, co byli a hráli, zřejmě zjistí, že jejich paměť není tak dokonalá. Do vánoc vyjdou také reedice Pravidel pro začátečníky a Pravidel pro pokročilé, takže vám už zcela nic nebude bránit v pobytu v těchto báječných místech.

Ani Dech draka nezůstává pozadu. Už tradičně můžete přelouskat několik povídek z per našich autorů, zahrát jeskyni pro Dračí doupě či scénář k BattleTechu, přečíst si teoretické články o hraní na hrdiny i karetních hrách a poučit se o dávných mytologiích. Těm z vás, kteří mají k tomu správnému knihkupci daleko, nebo chtějí prostě jen ušetřit, jsme věnovali rubriku Křišťálová koule, kde se dozvíte o naší zásilkové službě a jejích výhodách.

Mějte se fajn a příště se budu těšit.

Sansom

Dech draka V/98

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: Jaroslav Špalek

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a.s., Jan Vilímek

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka, P. O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 20. října 1998
Doporučená cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Jaroslav A. Polák: Osmý den Valhaly . . 3
Konstantin Šindelář: Noc v Giduru . . 5
Václav Vägenknecht: Přízrak noci 15

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Islandské ságy 22

Teorie
Jacek Brzeziński: Seznámení se světem 26
Cyril Brom: Jak nepsat 30

Z domova 34

Recenze 37

Battletech 42

Trumfy osudu 46

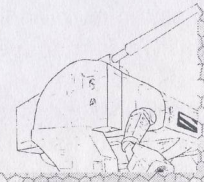
220 voltů 50

Moudrá sova 53

Dračí doupě
Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 55

Křišťálová koule 61

Přílohy:
Jeskyně
Dědictví civilizace Huňárů I



V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě™ jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™, Weatherlight™, Tempest™, Stronghold™, Exodus™ a Urza's Saga jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Osmý den Valhaly

Jaroslav A. Polák

Žádnému z nás nebyl otcem muž,
jenž zbaběle v posteli zhas.
A my sami nechceme jinou smrt
než na poli ocelí chladnou.

Bertran de Born

Rudá krev vsákla se do písku arény, však nebylo nikoho, kdo by zvolal „sláva hrdinovi!", jen mrtvé ticho zůstalo. Vítěz i bojiště před tváří bohů zmizeli, a hle!, znova se rodí a zabitý znovu zrozen k boji pozvedá meč. Souboj začal. Opět.

„Zabít ho; můj úkol v tomto pekle. Zabít toho ďábla," mumlal Thorleif a ostražitě sledoval protivníka. Ten si výsměšně měřil svalnatého barbara, zlatovlasého a modrookého syna svého národa. Thorleif znova, snad už potisící, žasl nad nepřirozenou zručností a silou nepřítele. Jistě jsi polobůh, pomyslel si. Ale nejsi nezranitelný, ty bastarde Tyrův, či snad Odinův. Pamatoval si na den, kdy strašlivého soka zranil poprvé. Bylo to jen škrábnutí, ale i to mu dodalo odvahy. Umínil si, že jej zabije. Polobůh zahájil souboj překvapivým útokem na barbarovo koleno. Thorleif s šíleným výkřikem odskočil a špička čepele mu jen lehce prosekla

kůži na noze. Roztočil meč nad hlavou a předstíral sek na krk. Jakmile sok útok vykryl, barbar stočil úder na břicho. Vtom však jako blesk sjel nepřítelův meč dolů a uťal svalnatou ruku. Thorleif zařval a udělal několik kroků zpět. „Příště tě zabiju," slíbil – jako už tolikrát. Zasvištění dokonalé čepele, pád hlavy, temnota.

Thorleif se rozhlédl a zašklebil se na černovlasého poloboha. „Bohové, já vám dokážu, že si zasloužím Valhalu!" zvolal, ale v jeho hlase zněl podtón zoufalství. Se smíchem bojoval za Erika v nejdivočejších řežích a s radostí umíral, když se mu chladná ocel vnořila do vnitřností. Díval se na nebe a hasnoucíma očima hledal svou valkýru. Ale žádná nepřiletěla. A pak – aréna a nepřemožitelný bojovník. Znovuzrození, boj, smrt, znovuzrození. Bez konce. Ale naděje, naděje žila. Žila v kapce cizí krve na čepeli meče. Nepatrný, ale jediný příslib vítězství. Barbar bojoval jako zběsilá šelma. Podařilo se mu nepřítele zranit, jenže rychlé ostří bohů si našlo svůj cíl. Nestihl ani zaklít.

Narození, boj, smrt, narození, ... mnohokrát.

A Thorleif se stále zlepšoval. Jeho pohyby byly rychlejší a stále častěji tekla krev toho druhého. Nevnímal už neustálé smrti, představoval si hlavu černovlasého boha ležící v prachu a Odina vítajícího hrdinu ve Valhale. „Mnoho jsi vytrpěl, ale stal ses tak nejlepším ze všech mrtvých válečníků a budeš mojí oporou, až nastane Ragnarök. Společně svedeme poslední bitvu a zahyneme," snil Thorleif, když bojoval, umíral a znovu se rodil k dalšímu klání.

Opět kolem sebe kroužili a odhadovali vhodnou chvíli pro výpad. Svalnatá těla s nadlidskými reflexy se leskla potem v letním slunci. Sek, odražení rány, ostří roztínající kůži, výkřiky bolesti, šílenství i radosti spojené do zpěvu boje. Oddychování, chvíle odpočinku a výpad. Znovu a znovu. Thorleif zahlédl nekrytý krk. Takovou chybu udělal soupeř zatím jen dvakrát, ale barbar nebyl nikdy dostatečně rychlý, aby jí využil.

Jenže od té doby se mnohé naučil.

Bez jakéhokoli krytí provedl otočku. Nic, ani bohové, nemohlo zadržet čepel na její triumfální cestě. Černé vlasy zavlály vysoko ve vzduchu a z krku vystříkla fontána krve. „Dokázal jsem to, bohové, já ho zabil," šeptal Thorleif. Vyčerpaný, raněný, ale šťastný.

Arénu zaplavila bílá záře a severan cítil, jak se mu vracejí síly. Napjatě očekával vytouženou odměnu.

Světlo zmizelo. Opět stál na suchém písku arény. Rozložitý barbar s rezavými vlasy si zmateně prohlížel okolí a nejistou rukou svíral meč. Thorleif potlačil vlnu zoufalství a rozsekal žasnoucího protivníka na kusy.

Noc v Giduru

Konstantin Šindelář

Tichý šramot ve tmě.

Okamžitě jsem vyskočil na nohy, ruka mi sama sklouzla k jílci meče. Můj oheň již skomíral, plameny však stále osvětlovaly lesní palouček, na němž jsem se utábořil. Tam však, kde se tyčila mohutná stromová hradba, panovala černočerná tma, kterou jsem nedokázal prohlédnout.

Stál jsem nehybně a naslouchal zvukům nočního hvozdu. Dlouho se nedělo vůbec nic, jen občasné zaskučení větru v korunách stromů či vzdálený křik nějakého nočního ptáka. Všechny tyto zvuky neoddělitelně patřily k spícímu pralesu, nebylo důvodu se nad nimi pozastavovat.

A pak náhle, blízko, docela blizoučko, na samém okraji palouku, zapraskala pod něčí váhou suchá větvička. Tento nenápadný zvuk však pro mě byl jako úder hromu.

Tasil jsem ihned meč a připravoval se k obraně. S rychlostí, která mne samotného překvapila, jsem popadl ze země suchý klacek a hodil ho do ohně. Plameny se lačně zahryzly do své potravy a vyšlehly výš. V jejich mihotavém světle jsem uviděl mohutné kmeny prastarých stromů, které palouček obklopovaly jako horda pohádkových obrů. Jenomže to nebylo všechno.

Mezi pralesními velikány, ani ne deset sáhů ode mne, stála tmavá postava, která zde rozhodně neměla co dělat. Nedokázal jsem rozpoznat, kdo je můj noční návštěvník, ale viděl jsem jen dva nazelenalé body v oblasti hlavy.

Oči.

Meč jsem držel v bojové poloze a snažil se vypadat statečně a výhružně. Po zádech mi však běhal mráz. Zatraceně, kdo ví, jací tvorové se skrývají v zeleném moři Gidurského pralesa...

„Hej, kdo je tam?" houknul jsem zkusmo do tmy.

Dost dlouho se žádná odpověď neozvala. Čekal jsem, vlastně jsme čekali oba. Vteřiny se vlekly nekonečně pomalu, po tváři mi začal stékat pramínek potu.

Pak se pohnul. Pomalu, ale s jakousi kočičí pružností, vykročil kupředu a vstoupil do kruhu osvětleného plameny. Konečně jsem si ho mohl pořádně prohlédnout a musím říci, že mě dosti překvapilo, koho to mám před sebou.

Vlastně nebyl příliš vysoký, mohl měřit něco kolem jednoho a tři čtvrtě sáhu. Nezdál se mi být ani moc silný, měl vychrtlé hubené tělo a dlouhé tenké paže vypadaly jako dva šlahouny. Jeho pohyby však byly ladné a přesně vypočítané, něco mi říkalo, že je tento tvor v boji strašný nikoli silou, ale úděsnou rychlostí. Nazelenalou pokožku tvořily tisíce drobounkých šupinek. Byla suchá, přesto se ale ve světle plamenů matně leskla, připomínajíc barvou vybroušený malachit. Krásy podle lidských měřítek příliš nepobral. Lysé a šišaté hlavě zcela dominoval pár velkých a kulatých nazelenale žhnoucích očí. Ústa byla malá, plná drobných zoubků, ostrých jako žiletky. Na sobě měl jen kožešinové kalhoty, hruď byla obnažená a potetovaná podivným uzlovitým vzorem. V rukou držel můj noční host kopí s obsidiánovým hrotem, kterým ustavičně mířil na můj hrudník.

Goblin.

Prohlíželi jsme se navzájem, jako bychom oba spadli z Měsíce. V jeho velkých zelených očích se dal přečíst údiv. Vypadalo to, že je neméně překvapen mým vzhledem než já tím jeho.

Byl to první živý goblin, kterého jsem kdy viděl. Už jich v Giduru mnoho nezůstalo, odešli nebo byli pobiti lidmi, kteří jako lovci, zlatokopové či zemědělci přicházeli do pralesa hledat lepší zítřky. Jediné, co jsem o nich věděl, bylo, že jsou prý velmi krutí. Pálili osamocené lesní usedlosti, zabíjeli jejich obyvatele a z jejich uší si dělali náhrdelníky. Byli neustále na válečné noze s královskými vojáky, mezi nimi a lidmi zuřila nekonečná válka, v níž se nebrali zajatci. A každý nirmský starosta před nástupem do funkce sliboval, že konečně vyhubí ty děsivé lesní stvůry. Ale goblini zatím stále přežívali, zabíjeli osamělé poutníky na lesních cestách a ukrývali se před pronásledováním královského vojska. Žádný člověk s nimi neměl slitování a oni o něj ani nežádali. Ač jsem gobliny znal jen z doslechu, neměl jsem žádný důvod mít k ním kladný vztah.

Vlastně jsem očekával, že si půjdeme po krku. V duchu jsem si srovnával svůj meč s goblinovým obsidiánovým kopím a říkal si, že mé šance nejsou nijak špatné. ‚Ale stejně bude lepší, když zaútočím první,' pomyslel jsem si.

„Co tady chceš, zelený ksichte?" Vložil jsem do těch slov notnou dávku ironie a pohrdání, aby goblin pochopil, co si o něm myslím.

„Chci tu u ohně být, ghúrza." Jeho hrdelní hlas mi zněl podivně a cize. Mluvil Obecnou řečí se zvláštním přízvukem, který ve mně vzbuzoval odpor. Mezi jednotlivými slovy dělal pomlky, jakoby se snažil vzpomenout na jejich význam.

„No, místa je tu dost. Ale ne pro takové smradlavé parchanty jako jsi ty." Stiskl jsem pevněji rukojeť meče, protože jsem se domníval, že se na mě teď vrhne. Zůstával překvapivě klidný.

„Zhúdurbak říkat, že on chtít nocleh, ghúrza," opakoval goblin. V jeho hlase jsem postřehl slabou výhružný tón.

„Tak přespi v lese mezi zvířaty, kde je tvoje místo! " Vykročil jsem k němu a pozdvihl meč k ráně.

Souboj trval jen chvíli. Má zbraň zasvištěla vzduchem, ale goblin se jakýmsi zázrakem zásahu vyhnul. Uskočil stranou a ohnal se po mně svým kopím. Nestačil jsem se krýt, ale bohové stáli pro tuto chvíli na mé straně. Obsidiánový hrot minul o pár coulů mou hruď a goblin zklamaně zasykl. Byl však rychlý, mnohem rychlejší než já. Teprve jsem zvedal meč k dalšímu úderu a můj soupeř už byl těsně u mě. Nestačil jsem nic podniknout. Goblinova pěst mě udeřila do obličeje a odhodila o kus zpět. Zůstal jsem ležet rozplácnutý na zemi. Kolem hlavy jsem viděl spousty hvězdiček, svět se se mnou točil úžasnou rychlostí. Nedokázal jsem se vzchopit k nějaké obraně a poslední, co jsem ještě zahlédl, byla znovu goblinova pěst, která mě s konečnou platností poslala do bezvědomí.

Nevím, jak dlouho jsem ležel v bezvědomí, snad hodinu, snad o něco déle. Jenom vím, že když jsem se probral a poprvé otevřel oči, nevěděl jsem, zda jsem živý či mrtvý. Hvězdná obloha nad mou hlavou mě ale rychle přesvědčila o pravdivosti první varianty.

Tak proč se nemohu postavit? Nadzvedl jsem se a s překvapením se podíval na své nohy spoutané pevným koženým řemenem. Překvapení vystřídaly obavy, když mi došlo, že i mé ruce jsou svázané za zády. Rozhlédl jsem se kolem sebe a okamžitě mi všechno došlo.

Ležel jsem sešněrovaný u *svého* vlastního ohně a přímo naproti mně dřepěl na bobku goblin a zíral mi do tváře. Můj meč se válel mému přemožiteli u nohou a matně se leskl ve světle plamenů.

Hýbat jsem se sice nemohl, zato jsem mohl mluvit. Divil jsem se, že mě goblin ještě nezabil, obvykle měli příslušníci jeho národa ve zvyku jednat rychle. ‚No co, zeptám se,' pomyslel jsem si. ‚Už přece nemůžu nic ztratit.'

„Proč mě nezabiješ, gobline? Máš na to přece právo, jsi vítěz." Trhl sebou jako bych ho vytrhl z hlubokého zamyšlení.

„Brzy já tě zabít, ghúrza."

„Tak proč ne hned, zatraceně!" Téměř jsem křičel. Nervy jsem měl přece jen poněkud napnuté, nevěděl jsem, co se mnou goblin zamýšlí, a bál jsem se, jestli mě nechce mučit.

Vypadalo to, že přemýšlí. Seděl nehybně a zdál se být úplně ztracen v myšlenkách. Po nekonečně dlouhé chvíli mi položil otázku, která mě překvapila jako dosud nic jiného v mém životě.

„Vy opravdu žrát goblin, ghúrza?"

Vykulil jsem na něj oči v němém údivu. A pak jsem se začal smát, smát tím dlouhým polohysterickým smíchem, který často přichází po vypjatých situacích.

Smál jsem se, až mi z očí vytryskly slzy, a goblin mě sledoval v němém údivu. Konečně jsem opět dostal své nervy pod kontrolu.

„Tak lidi že jedí gobliny?" řekl jsem a stále bojoval se smíchem. „Zatraceně, nikdo z nás by se nedotkl ani živého goblina, natož aby jedl mrtvého. Kdo ti takovou hloupost nakukal?"

Divně se po mně podíval.

„Co být to, co ty dělat před chvíle?" otázal se podezřívavě.

Chvíli mi trvalo, než jsem pochopil, co má na mysli.

„No, smál jsem se," odpověděl jsem poněkud zaraženě.

„Co to být smích?"

Znovu bylo na mně, abych se divil. „Vy neznáte smích? " pravil jsem užasle. „Co jste to za národ! Smích přece, no, projev údivu nad myšlenkou, která nám připadá zábavná..."

Opět to vypadalo, že přemýšlí.

„Ne, goblin se nesmát," řekl. „To smích moc hlučné být, ghúrza."

Nastala dlouhá pomlka. Já uvažoval o tom, co mají znamenat všechny ty dotazy, a na co myslel goblin, mohli říci jen bohové a možná ani oni ne.

„Tak proč vy zabíjet goblin, když vy je nežrat, ghúrza? " Zpytavě se na mě díval a jeho oči v přítmí zeleně zářily. Otázka mě poněkud vyvedla z míry. Kam ten goblin, sakra, směřuje?

„No," řekl jsem opatrně. „Lidé už mají ve východních zemích málo místa a potřebují další území. A Gidur není místo o nic horší, než kterékoliv jiné. Navíc tato země odjakživa patří našemu králi, jenom... Prostě nebyla využívána."

„To ne pravda, ghúrza!" Poprvé promluvil hlasitěji, než bylo potřeba. „Tato zem být goblin zem a vy nám ji brát! Goblin žít v Gidur vždycky a nikomu neubližovat. Pak vy přijít a říkat, že to země král. A když goblin bránit svoje, vy říct, že to zlá obluda a chtít zabít. Zhúdurbak tě jen požádat o nocleh, ale ty mít pro něj jen zlá slova. Přitom ty být host v naše zem!" V jeho hlase zazněla hořkost.

Trochu mi ho přišlo líto, ale ne moc. Pochopte mou situaci, byl jsem svázaný a vydán mu napospas, takže jsem neměl čas na řeči o bezpráví, které prý bylo na goblinech pácháno.

„Tak podívej, Zhúdurbaku, nebo jak se to jmenuješ," řekl jsem mírně. „Je to smutné, co mi tu povídáš, ale pochop, že mé chování vyplývalo právě z toho, co jsi teď řekl. Lidé a goblini jsou prostě nepřátelé a já jsem udělal jen to, co by udělal každý člověk na mém místě. Chápeš? Vždyť ty bys určitě provedl totéž mně! Takže mě teď buď zabij nebo rozvaž," ukončil jsem nečekaně svůj proslov.

Svraštil svůj protáhlý obličej.

„Nerozvázat! Zhúdurbak zelený ksicht, Zhúdurbak smradlavý parchant, Zhúdurbak nerozvázat ghúrza!"

„No to je skvělé. Zabít mě nechceš a rozvázat taky ne! Tak co tedy po mně vlastně chceš?"

„Zhúdurbak neříkat, že tě nezabít, ale až za chvíle."

Znovu na mě upřel zrak a zřejmě hodlal zírat mým směrem ještě dlouho.

Hlavou mi bleskla podivná myšlenka. Snažil jsem se ji vyhnat z mozku, ale ona se nedala.

„Zhúdurbaku, ty jsi ještě v životě neviděl člověka, že?"

„Ne, já mnoho jich zabít, ghúrza." Tón jeho hlasu ale nebyl ani trochu přesvědčivý.

„Ale no tak, nedělej se. Jinak bys na mě přece pořád nekoukal jako tele na novou stodolu. A taky bys věděl, co je to smích, a nedopřával sluchu povídačkám, že lidé pojídají chycené gobliny."

Neodpovídal. Asi jsem uhodil hřebíček na hlavičku. Se zvláštním pocitem jsem pokračoval a až s jakýmsi odstupem si uvědomoval, že vyslovuji nahlas své vlastní myšlenky tak, jak mi probíhaly hlavou.

„Jenomže já jsem taky ještě žádného goblina neviděl... Tak proč jsem tě tedy chtěl zabít? Vždyť já nemám žádný důvod tebe, konkrétně tebe, nenávidět!"

Uvažoval o mých slovech. Asi si je znovu a znovu omílal v hlavě.

„Podívej, Zhúdurbaku," dodal jsem ještě. „Já... chtěl bych se ti omluvit za to, co jsem řekl a co jsem udělal. Asi jsem příliš naslouchal vyprávěním vojáků a byl jsem připraven zabít každého goblina, kterého potkám. Až teď mi došlo, jakou hloupost jsem provedl. Promiň." Povzdechl jsem si. „Ty máš plné právo mě zabít."

Díval se na mě, jakoby se snažil vyčíst z mé hlavy zda lžu či mluvím pravdu. Kdoví, co se mu nyní asi honilo myslí.

„Ty pravdu mít, ghúrza," řekl nakonec. „Ty udělat hloupost, ale Zhúdurbak také nebýt bez viny. Kdyby ty první nezaútočit, Zhúdurbak by sám tě zabít chtěl, i když ty mu zla neudělat."

Vzal do ruky můj meč a postavil se. Zprvu jsem nepochopil, co chce udělat, dokonce mě napadlo, že udeřila má poslední hodinka. Zhúdurbak však přišel až ke mně a jediným úderem meče mi přeťal pouta na nohou. Poté opatrně přeřezal i řemeny, znehybňující mé ruce.

Hodil meč na zem těsně vedle mě a vrátil se na své místo u ohně.

Jal jsem se masírovat končetiny, ztuhlé dlouhou nehybností. Při tom jsem ale po očku sledoval svého společníka.

„Díky," řekl jsem nejistě.

Kývnul mi v odpověď.

Mlčeli jsme.

Seděli jsme u ohně, člověk a goblin, příslušníci dvou znepřátelených ras. Naše oči sledovaly mihotavé plameny, vrhající na naše tváře poskakující stíny.

A v duši jsem měl zmatek, stejný jako zmatená hra plamenů. Goblini znají slitování, nejsou to jen bezcitná zvířata. Tak proč je vraždíme?

„Proč jsi to udělal, proč jsi mě osvobodil, Zhúdurbaku? " Můj hlas ostře přerušil dlouhotrvající ticho.

„Ty jiný, ghúrza," řekl chraplavě. „Staří můj kmen říkat, že lidé být krvelační, zabíjet goblin pro potěšení, pro maso. A když ty mě napadnout, já myslet, že to tak být. Ale tvá slova moudrá. Navíc tys mně omluvit. To goblin nedělat, ale to moc fajn... Já muset zabít nevinný, ghúrza. Ale Zhúdurbak nemůže! On nechtít zabíjet!"

„Proč jsi mě *musel* zabít, Zhúdurbaku?"

„Staří můj kmen zavolat Zhúdurbak a říct. Ty teď jít a dokázat, že dospělý. Ty přinést lidská uši co důkaz. A Zhúdurbak jít."

„Opravdu uřezáváte lidem uši?"

Přikývl. „Ale já to nechtít. Pravda být, že lidé přijít do goblin zem, ale chtít nejdřív vyjednávat. Ale goblin šaman říct, zabít zloděje. A my teď válčit. Ale Zhúdurbak nechtít válčit. Nechce zabíjet, ghúrza. Chtít lovit v Gidur a mít klid. Být to tak těžké?"

Nevěděl jsem, co říci. Všeobecně se předpokládalo, že všichni goblini chtějí jen válčit a baží po lidské krvi. Ale já měl před sebou jednoho, kterému byla celá ta válka z hloubi duše protivná. A který navíc propustil člověka, jenž ho napadl! Kdyby mi tohle dřív někdo vyprávěl, zasmál bych se tomu jako dobrému vtipu. Ale teď...

Seděli jsme u ohně, člověk a goblin, a už jsme si neměli co říci. Oba jsme přemýšleli, každý o svém, ale v podstatě o jednom. Že lidé a goblini se dokáží domluvit.

„Jak ses vlastně dostal k mému táboru?" zeptal jsem se, abych přerušil nekonečné mlčení.

„Já mít malá problém..." Zhúdurbak chtěl pokračovat, ale náhle se zarazil.

Z dálky se k nám doneslo táhlé zavytí, které proběhlo nočním pralesem jako vlna varování a úder strašlivé hrozby. A potom to hrozné ticho. Zdálo se, že všechno, úplně všechno živé, rázem ztichlo a zatajilo dech. Drobný hmyz přestal poletovat kolem ohniště, zmlkli i noční ptáci...

Vtom se ten zvuk ozval znovu a zdálo se, že se přibližuje...

Po zádech mi přeběhl mráz. Pohlédl jsem na svého společníka a zdálo se mi, že se chvěje.

„Vlci?" zeptal jsem se goblina s nadějí v hlase. Věděl jsem, že ani hladová smečka těchto šelem nezaútočí na dva muže u ohně. Vlci. Snad to byli jen vlci.

Zhúdurbak zavrtěl hlavou.

Hlas se mu třásl, když říkal: „Ne, to nebýt vlci, ghúrza."

Seděli jsme nehnutě a čekali, zda se vytí neozve znovu. Zdálo se, že se čas zastavil, ticho, panující okolo bylo mučivé. Pak jsme to zase uslyšeli. Dlouhý, osamělý a zlobný zvuk. A nebylo to až tak daleko. Pochybnosti zmizely. Cosi se blížilo k našemu táboru.

A to cosi zřejmě nebylo býložravé.

„S čím jsi měl ten malý problém?" zeptal jsem se a už se ani nesnažil zastřít hrůzu ve svém hlase.

„Zhúdurbak myslet, že to ztratit jeho stopu. Zhúdurbak nevědět..." Pevně stiskl v rukou své kopí s obsidiánovým hrotem.

„Co?" hlesl jsem a přitom se bál odpovědi, která musela přijít.

Znovu se ozvalo zavytí, teď ale přecházelo v hrozivý řev, při němž tuhla krev v žilách. Ta věc se stále přibližovala...

„Garagún."

I když jsem to očekával, tíha skutečnosti mě málem porazila. Zatraceně! Garagún! Nejkrvelačnější bestie ze všech monster Starých dob!

Zaklel jsem. Nebylo kam utéci. Pořád bylo lepší vzdorovat šelmě na volném prostranství než mezi stromy, kde se cítí jako doma. Ale ani zde nebyly naše šance právě největší. Zvíře garagún se ohně nebojí. Nebojí se ničeho a jediný pocit, který zná, je hlad.

Vzal jsem meč do ruky a pomalu se postavil.

„Tak, Zhúdurbaku, vypadá to, že budeme spojenci. Jenom doufám, že jsme dost dobří válečníci, abychom se dokázali té věci postavit," řekl jsem s ponurým úsměvem.

„My muset být víc než dobrý, aby zabít garagún, ghúrza..."

Stáli jsme bok po boku u dohasínajícího ohně. Člověk a goblin, věční nepřátelé, teď museli spojit své síly proti nejstrašnější bestii Giduru. Čekali jsme. Bylo jen otázkou času, kdy se garagún objeví v naší těsné blízkosti.

Vytí se již neozvalo. Zato jsme slyšeli jiný zvuk, výhružné hrdelní vrčení, zlobné a klokotavé. A také praskot lámajících se větví, jak se monstrózní zvíře prodíralo lesním podrostem. Blíž a blíž.

Potom všechno ztichlo. Úplně všechno. Garagún byl tady, pozoroval nás zpoza mohutných stromů a upíral na nás své rudě žhnoucí oči jako dva plamínky. Ticho před bouří. Příštích pár vteřin rozhodne o našem životě nebo smrti.

V tichu, které ostře kontrastovalo s jeho hlučným příchodem, vyrazilo zvíře do útoku. Jediným dlouhým skokem se přeneslo z lesa na volné prostranství a stanulo ani ne deset sáhů od nás.

Během následujících několika okamžiků jsem si ho mohl prohlédnout.

Mohutné zvíře, větší než tygr, s obrovskou krokodýlí tlamou plnou zahnutých tesáků. Jeho světélkující oči si nás lačně prohlížely. Tělo, podobné vlčímu, mělo

pokryté hustou šedou srstí, která, jak jsem věděl, dosahovala pevnosti ocelového brnění. Černý kostěný hřeben se táhl po celé délce zad a končil až u masivního ocasu pokrytého šupinatou kůží. Bestie, jež nezná slitování. Garagún.

Další skok již měl za cíl mě a Zhúdurbaka. Uskočili jsme v mžiku do stran, takže nestvůra dopadla na místo, kde jsme ještě před chviličkou stáli.

Bleskově se otočila k Zhúdurbakovi. Goblin pozvedl kopí a zaútočil. Chabý pokus. Ostří se svezlo po neskutečně pevné srsti a jen garagúna ještě více rozzuřilo. Popadl násadu kopí do tlamy a já uslyšel praskot lámajícího se dřeva. Během okamžiku stál Zhúdurbak neozbrojen tváří v tvář své smrti.

Ale to už jsem zasáhl já. Využil jsem toho, že mě stvůra dočasně nechala na pokoji, a podařilo se mi dostat k jejímu boku. Rozmáchl jsem se a vrazil garagúnovi meč pod levou lopatku. Ten úder byl dobrý, byl přesný. Ale ani nejlepší ocel nedokázala prorazit podivuhodnou kůži nestvůry.

Překvapeně jsem ustoupil o krok zpět. Zvíře se rozzuřeně odvrátilo od třesoucího se goblina a šlo pro změnu po mně. Jediný přesný úder přední tlapy a mé tělo bylo vrženo několik sáhů dozádu Měl jsem štěstí, že mě nezasáhly hrozivé garagúnovy drápy, ale v tuto chvíli to bylo úplně jedno. V letu jsem totiž upustil meč a ležel teď na zemi, krvelačnou bestii s uslintanými tesáky na dosah ruky. Zvíře zavrčelo a upřelo na mě své rudě planoucí oči. Nebylo záchrany.

Pochopil jsem, že tohle je konec. Chtělo se mi zavřít oči a ležet tak, dokud si pro mě smrt nepřijde. Ale to nešlo. Jako zhypnotizovaný jsem sledoval stvůru, jak se ke mně blíží. Opravdu konec?

Koutkem oka jsem zahlédl Zhúdurbaka, jak se shýbá a zdvihá ze země můj meč. Bestie se zcela soustředila na mě, nevšímala si dění kolem a to se jí stalo osudným.

Goblin se náhle vymrštil a skokem se přenesl až ke krvežíznivé tlamě garagúna. Ten na okamžik zaváhal, na ten okamžik, který rozhodl o všem. Jediný rozmach a Zhúdurbak vrazil meč do záští planoucího oka nestvůry.

Vydala řev, který se přehnal nočním lesem jako hromobití. Ale goblina to nezastrašilo. Pomalu zarážel zbraň hlouběji a hlouběji. Garagún se zmítal v pekelných bolestech.

Jediným trhnutím hlavy odhodil goblina daleko stranou. Jeho zbylé oko plálo nezkrotnou nenávistí. Díval se na mě, byl tak blízko, mohl bych se ho dotknout rukou. Ale už mě nestačil zabít. Jeho svaly ochably a obrovské zvíře se se zaúpěním zhroutilo na zem.

Několik posledních pohybů, poslední hrdelní zavrčení...

Bylo po všem.

Kdyby mi někdo ještě před týdnem řekl, že budu objímat goblina, poslal bych ho ke všem čertům. Ale teď bych mu klidně dal i pusu. No, to asi přeháním.

Naštěstí goblini nemají pochopení pro bouřlivé lidské emoce. Nikdy neprojevují radost nahlas.

„Jen mě neudusit, ghúrza," řekl Zhúdurbak a vymanil se z mého objetí.

Seděli jsme u ohně, člověk a goblin, a klidně se bavili jako dva staří přátelé. Vedle nás leželo obrovské tělo zabitého garagúna. Právě jsme se dohadovali, komu bude patřit tvrdá kůže monstrózního zvířete.

„Podívej, Zhúdurbaku, tys ho zabil a navíc jsi mi zachránil život. Tak je přece jasně tvoje."

„Ne, ghúrza. Kdyby ty neodlákat garagún, tak Zhúdurbak mrtvý teď. Kůže tvá."

Pochopil jsem, že takhle bychom se mohli handrkovat ještě dost dlouho. Naštěstí mě napadla spásná myšlenka.

„Zhúdurbaku, budou Staří tvého kmene považovat zabití garagúna za dostatečný důkaz dospělosti?"

„Ano, ghúrza. To víc než dost, víc než lidská uši."

„Tak si tu kůži vezmi a dones jim ji. Alespoň nebudeš muset zabít žádného člověka."

Přemýšlel o tom a zpytavě se na mě díval.

„To Zhúdurbak nemoci přijmout. My přece oba garagún zabít."

„Tak to ber tak, že se vzdávám svého dílu."

„Díky. Ty přítel být, ghúrza."

Prapodivné. Před pár hodinami jsem ho chtěl zabít a teď je to můj přítel. Mít za přítele goblina. Bohové! To snad ani nebylo možné. Ale přesto tomu tak opravdu bylo.

„Tak pojď z té potvory stáhnout kožich. Je zatraceně pevný, takže neztrácejme čas."

Dali jsme se společně do namáhavé práce.

„Zhúdurbaku, už dlouho jsem se tě chtěl na něco zeptat. Co znamená to *ghúrza*?"

Otočil se ke mně a jeho tvář se podivně stáhla, což zřejmě mělo značit úsměv.

„To nechtít vědět, ghúrza," řekl goblin.

Svítalo.

ilustrace Karel Zeman

Přízrak noci

Václav Vágenknecht

Slunce zalézalo za hory, šeřilo se. Přicházela noc. Regin, mladý bard a potulný vypravěč, zpomalil. Opřel se o kmen rozložitého dubu a mrzutě vzhlédl k potemnělému nebi. Brzy neuvidí na krok. Vztekle zaklel. Kdyby se nezdržel v komůrce sedlákovy dcery do poledních hodin, dávno by seděl v hostinci U Dubového rohu a společně s kumpány popíjel černé pivo, hrál na loutnu, jedl propečené vepřové a bylo by mu hej. Jenže on trčí v hlubokém hvozdu a místo pořádného noclehu si ustele v mokrém kapradí! Při představě, že mu za halenu lezou mravenci či jiná kousavá havěť a zítra bude vypadat jako strašák, se otřásl. Ještě, pomyslel si, že je teplo a neprší.

Zmučeně sebou praštil do hebkého mechu a nasucho polkl. Prázdný žaludek zakručel hlady. Zalitoval, že nevzal na cestu žvanec jídla. Když otylý hospodář nepostřehl, že jeho povedená dcerka ukrývá celou noc podnájemníka, jistě by oželel i trochu ztraceného pečiva. Smutně vzdychl.

Setmělo se. Na černou oblohu, protkanou třpytivým leskem mámivých hvězd, se vyhoupl stříbrný měsíc.

Regin se natáhl a s úlevou sundal zaprášené škorně. Odhodil je stranou a spokojeně natáhl nohy. Z dlouhé chůze ho bolela chodidla a mezi černými prsty svědil zaschlý pot. Zalitoval, že nezastavil u vody, vykoupal by se.

Kdesi v dálce zahoukala sova. Mladík si odplivl a opatrně sundal splihlý vak. Vytáhl loutnu. Starý dřevěný nástroj, jedinou věc, o které mohl tvrdit, že mu doopravdy patří. Zády se opřel o kmen vyvráceného stromu a lehce přejel prsty po strunách. Lesem zazněla smutná melodie, balada o králi Mirdfinovi.

Nehrál dlouho. Sotva dokončil druhou sloku, zachvátil ho podivný neklid. Jako by ho někdo tajně sledoval. Cítil, jak se mu do ramen zabodává cizí pohled, po zádech mu přejela mrazivá ruka. Zmlkl. Znepokojeně se ohlédl a div nevykřikl ohromením. O kus dál, osvícen hejnem poletujících světlušek, stál veliký oř. Fosforeskovala mu vypouklá oční bělma a z nozder vyšlehovaly červené jiskry. V sedle vykládaném zlatem pak seděl jezdec. Krásná žena mimořádně dokonalých tvarů. K útlému pasu jí splývaly dlouhé zlaté vlasy, alabastrově bílé tělo zahalovalo pouze

pár proužků průsvitné látky. Děva ho pozorovala jasně modrýma očima a na rudých rtech jí hrál slabý úsměv.

Regin rychle vyskočil a zděšeně přešlápl. Zamrazilo ho až do hloubi kostí, po hrdle přejel ostrý břit ledového pařátu. Strnul. Cítil, že dívka nepatří k lidskému rodu, a s přízraky temných nocí, s bytostmi zla si není radno zahrávat. Zachvěl se. Měl by vzít nohy na ramena a zmizet dřív, než ho neznámá začaruje. Strach mu však svázal nohy. Jen vyjeveně hleděl na okouzlující krasavici.

„Zcepeněl jsi?" ušklíbla se kráska a ladně seskočila z ohnivého oře.

„Já, eh," vykoktal Regin a pokusil se ukrýt špinavá chodidla pod stébla trávy.

Bytost se zasmála.

„Slyšela jsem tě hrát," pronesla a mávla paží. Světlušky se jako na povel přenesly nad barda a matně ho ozářily.

Regin polkl.

„Kolik toho umíš zahrát?" zeptala se panovačně dívka.

„Poměrně dost," dodal si Regin odvahy a přejel rozechvělými prsty po strunách. „Chcete zazpívat?"

Děva si ho vážně změřila. „Kolik bereš za vystoupení?"

„No," vydechl bard a zajíkl se. Neuniklo mu, že kráska pokradmu pohlédla k lesklému meči, houpajícímu se u zlaceného sedla. Řekl: „Záleží na vás. Pokud vás mé vystoupení aspoň trochu potěší, sama oceníte mé schopnosti."

„Jo, to ocením," pronesla mrazivě děva a sňala ze sedla bílý plášť. Hodila ho mladíkovi k nohám. „Rozlož ho."

Splnil rozkaz a poodstoupil.

Kráska poplácala koně, cosi mu pošeptala a oř odcválal do tmy. Pak, vystavujíc na obdiv veškeré vnady svůdného těla, rozkošnicky ulehla na provizorní lože. Mile se usmála.

Regin polkl a pocítil, jak mu pod kalhotami roste boule. Rychle usedl opodál.

„Sedí se ti dobře?" ušklíbla se pobaveně.

Sklonil hlavu a zamračil se. Škoda, že jeho zbraní jsou pouze tóny a vyprávěné slovo. Vládnout slušně mečem, zbavil by se neznámé a měl by klid. I když, kdo ví. Třeba jí obyčejný meč neublíží.

„Mám hrát podle vlastního uvážení, nebo si přejete něco speciálního?" zeptal se úslužně a pozvedl lyru.

Líně se protáhla. „Na tom nezaleží. Hraj, co umíš."

Uposlechl. Pěl balady, zpíval romance, nakonec se pustil i do rozverných hospodských odrhovaček. Snažil se, předváděl vrcholný výkon. Časem mu však počaly tvrdnout prsty a v hrdle vysychalo. Potřeboval oddych. Přes rostoucí únavu se neodvažoval zastavit. Bál se, aby ho noční krasavice zle neztrestala.

F.B.
8
90

Nakonec, když stěží hýbal jazykem, děva vstala. Zahvízdala a vzápětí přicválal ohnivý oř. Z vaku u sedla vytáhla těžký měšec a hodila ho mladíkovi k nohám.

„Hrál jsi výborně," řekla. „Je tvůj."

„Vřelé díky, paní," pokusil se Regin o úsměv a obezřetně, jako by daru nevěřil, pozvedl váček. Měšec mu táhnul k zemi. Bard neodolal. Nahlédl dovnitř a šokovaně hvízl. Pytlík plný zlatých dukátů, o takovém výdělku se mu nesnilo. Váček v jeho dlani představoval celé jmění.

„Spokojen?" zeptala se kráska.

„Ještě jednou děkuji," poklonil se a v návalu uspokojení neprozřetelně dodal: „Kdybyste kdykoli v budoucnu zatoužila po mé hře, jsem vám plně k službám."

Vzápětí strnul. Nemyslel svoji nabídku vážně, leč děva výzvu přijala.

„Tvoje nabídka mi přichází vhod," pronesla s tajemným úsměvem a znovu hrábla do vaku u sedla. Vytáhla další měšec a přezíravě mu ho hodila do náruče. „Mám pro tebe práci. Celou noc budeš hrát velmi starou elfskou říkanku. Nyní tě naučím její slova."

Regin polkl a v hlavě mu zazvonily poplašné zvonce. Co ho to jen napadlo, nabídnout služby přízraku noci?

„Do dvou dnů," pokračovala kráska, „dojdeš ke zříceninám starého hradu. Tam vstoupíš do pobořené kaple a nakreslíš křídou kolem dnes už zničeného oltáře pevný kruh. V něm usedneš a počneš hrát naučenou říkanku. Budeš ji opakovat pořád dokola, bez ustání, a ničeho si nebudeš všímat. Ze země vyskáčí démoni, ale nemusíš se jich bát. Přes uzavřený kruh k tobě neproniknou. Žádám jen hudbu a zpěv, nic víc."

Regin odstoupil. Zbledl. Představa, že uprostřed temné noci vleze do zříceniny plné přízraků, mu naháněla hrůzu. Co když ho neznámá podvede? Vyláká ho na blýskavý mamon a potom zanechá v úzkých! Polkl. Jak má slušně odmítnout vyřčený návrh, aby ji neurazil?

Než stihl cokoli říci, děva vytáhla z torny u sedla další, stejně naditý měšec. „Až splníš úkol, dostaneš doplatek."

„Ale..."

Mávnutím ruky ho umlčela. „To není všechno. Líbíš se mi a já vím, že se líbím i já tobě. Když nezklameš, máš mě mít."

Regin polkl.

„Jestli se ti můj návrh nelíbí," pokračovala kráska a vložila do třmenu chodidlo, „odjedu a nechám tě jít svou cestou."

Vzápětí zaznělo lesem táhlé vlčí vytí.

„Doufám," dodala s úsměškem, „že si poradíš s blížící se smečkou vlků. Myslím, že jsou řádně vyhládlí."

Mladík se zděšeně rozhlédl po temném okolí. Koruny černých stromů vyrůstaly příliš vysoko, vyšplhat do větvoví byl úkol nad jeho síly. Tiše zaklel. Přízrak ho dostal přesně tam, kam chtěl, do úzkých.

„Přijímám nabídku," vyrazil ze sebe.

„Věřila jsem, že neodoláš," ušklíbla se kráska a hrábla do torny. Vytáhla dva drobné předměty. „Touto křídou okolo sebe namaluješ kruh, z něj za žádnou cenu nevystoupíš. A amulet," přetáhla mu přes hlavu přívěsek ve tvaru šipky, „tě bezpečně dovede na místo určení. Nyní tě naučím slova a rytmus elfské písně."

Usedli na bílý plášť a do rozbřesku cvičili složitá elfská slůvka. Žena mnohokrát opravovala nesprávnou výslovnost, několikrát za sebou musel přehrát celou píseň, až konečně spokojeně přikývla. Teprve potom vsedla na ohnivého oře a splynula s ranní mlhou.

Regin se v lese dlouho nezdržel. Přestože celou noc nezahmouřil oka, vydal se ihned po rozednění na cestu. Rozhodl se vyhledat kumpány, snad mu poradí, co počít. Jaké však bylo jeho překvapení, když zjistil, že mu nasazený amulet nedovolí uhnout z vytyčeného směru. Jakmile sešel z trasy, počal ho zlacený řetízek škrtit. Nepokračovat správným směrem, skončí s vyplazeným jazykem. Vztekal se a nadával, ale přívěsek držel na krku jako přišitý.

Kuráž mu nepřidalo ani prapodivné chování šilhavého chasníka, jehož další večer poprosil o nocleh. Sotva se zmínil, kam míří, stařík zbledl a s úlekem utekl do chalupy. Zavřel se na petlici a přes hlasité klepání neotevřel. Reginovi nezbylo, než přespat v kupce sena a spokojit se s pečenými bramborami, ukradenými z malého, špatně obdělávaného políčka.

Druhého dne večer dorazil k pobořeným zříceninám starého hradu. Temné zdi rozpadlých budov se zlovolně tyčily proti zešeřelé obloze a nad křivolakými vrcholky věží se vznášel podivný opar. Vyzařovala z něho silná aura zla. Chvílemi se zdálo, že nabývá konkrétních tvarů. Regin zpomalil. Sám by mezi starodávné ruiny jaktěživ nevlezl, utahující se talisman ho však donutil projít rozpadající se branou. Obezřetně se vyhnul polozasypané studni uprostřed bývalého nádvoří a zahnul ke zchátralé kapli. Tři holé zdi bez střechy, ze starodávného oltáře pouhé torzo. Rozbitý, na zem svržený kříž obepínaly pichlavé rostliny, kvádry zničené modlitebny zanášela hlína a jemná suť.

Bard rozechvělými prsty vytáhl křídu a v posledním záblesku slunečních paprsků nakreslil bílý kruh. Usedl v jeho středu a vytáhl loutnu. Když se na černé nebe vyhoupl měsíc v úplňku, hrábl mladík mrzutě do strun a zamumlal elfí slůvka. Vzápětí procitlo zdánlivě mrtvé okolí z denního spánku. Z lesa zavyl šedivý vlk, zahoukala sova. Oblohou prosvištěl pištící netopýr. Nebýt přívěsku, vzal Regin nohy na ramena a pádil pryč.

Kaple ožila. Nejprve zaznělo podivné hvízdání a chrastění, zříceninou se rozlehlo tlumené brebentění. Jako by v podzemí křičely tisíce trpaslíků. Jednotlivé

pukliny počaly vyvrhovat odporné obyvatele noci. Z děr vylézali slizcí hadi a jedovatí štíři, syčeli a kroutili se. Hadi zvedali klínovité hlavy a vyplazovali rozeklané jazyky, škorpióni chřestili klepítky. Ve společné rojnici vyrazili kupředu, obklíčili barda.

Regin ztuhl. Odumřel mu skomírající hlas a prsty se zastavily. Div neupustil loutnu. Na čele vystoupil mrtvolně studený pot, nohy zdřevěněly. Zalapal po dechu. Zemře, nic ho nezachrání!

Z děsu ho probral řetízek. Utáhl smyčku a povolil. Mladík se zakuckal a otřásl. Proklel čarodějnickou děvu, ale zároveň si vybavil její slova. *Přes uzavřený kruh k tobě neproniknou. Žádám jen hudbu a zpěv, nic víc.* Zavřel oči a počal hrát. Vyschlými rty mumlal elfská slova, třásl se.

Vyslanci temnot syčeli, kroutili se, plivali do seschlé trávy jed, ale hranice kruhu nepřelezli.

Pořád dokola pěl stejnou říkanku, aniž by znal její obsah, bál se přestat. Vysychalo mu v hrdle a znavené prsty tvrdly únavou, snažil se ignorovat puchýře. Dávno přestal počítat, po kolikáté se opakuje, toužil jen po jediném, přežít.

Na měsícem ozářené prostranství vylézaly stále nové a nové zrůdy. Z rozvalin vyskakovali šupinatí ještěři a rohaté opice, přibíhaly zapáchající obludy i krvelačné šelmy. Mručely a řvaly. Některé z oblud mluvily lidským hlasem. Neposlouchal je, hrál a hrál.

Měsíc vystoupil do nejvyššího bodu.

Svítivý opar nad zříceninou se rozpadl, půda se otřásla. Pár zdí padlo a otevřela se vyprahlá zem. Obludná, černá díra. Z nitra jámy sálal neskutečný smrad, i noční tvorové zavřeštěli děsem. Pár jich uteklo, jiní bojácně ustoupili do stran. Strašlivý zápach se přiblížil a unavený Regin zbledl. Náhle mu scházel čistý vzduch, zakuckal se.

Z otvoru vykoukla ohavná hlava. Špičaté uši, rohy, desítky rudých očí. Ze zubaté tlamy kapal žlutavý sliz, paňáty pokrývala temná krev. Netvor zařval. Vyskočil z otvoru a dal se do pohybu. Obrovitá hora masa vyrazila proti bardovi. Regin jen mechanicky hrábl do strun, obestřela ho nevýslovná hrůza. Jestli dosud přežíval, nyní skoná.

Bestie narazila do zdánlivě neprostupné stěny. Zakymácela se a oltář za mladíkem se zachvěl. Málem se překotil. Bardovi vypadla loutna. Příšera vycenila tesáky.

V tu chvíli se v kapli zjevil veliký oř. Z nozder mu šlehaly plameny. Útlá dívka, Reginova poručnice, sevřela v rukou obrovitý meč, sekla. Na rozbrázděnou zem odlétla chlupatá končetina. Hlínu zkropila černá krev. Netvor zařval a obrátil se k novému nepříteli. Dva přízraky se srazily. Lesklá zbraň zpívala píseň smrti, špičaté drápy mávaly vzduchem. Ztrouchnivělé zdi padaly, štíři umírali, šelmy utíkaly.

Prchal i bard. Bojující přízraky náhodně porušily nakreslený kruh, nic ho před tvory z podsvětí nechránilo. Hodlal ho zakousnout tlustý had. Mladík ucukl. Vyskočil na vysoký kámen. Zadupl škorpióna a vyhnul se nataženému pařátu. Ovál ho smrad. Kdosi ho zachytil za vestu a strhl měšce s penězi. Nechal zuřivé netvory bojovat o rozsypané zlato a v bezbřehé panice prchal z hradu. Prosil boha o spasení duše.

Nevěděl, jak se ocitl v lese. Vrážel do stromů, obklopilo ho ticho. Myslel, že uprchl hrůzám. Náhle se před ním zvedl strašlivý netvor.

Regin zbledl. Poklesl v kolenou, čekal smrt. Zalil ho proud stříkající krve. Nepatřila jemu. Zmasakrovaná příšera padla do jehličí. Po jeho boku stála dívka, která jej najala k hrozivé produkci. Nenuceně stírala z čepele červenou krev a tvářila se jako světice. Nad hlavou jí zase poletovaly světlušky. Bard vztekle strhl z krku zlacený amulet, který ho k ní poutal, a zahodil přívěsek do roští.

„Málem jsi mě zabila!" zařval vztekle.

„A co jsi čekal," ušklíbla se nevinně. „Nebýt tvé hudby, nevylákala jsem klarka z hlubokého podzemí. Bez tvého přispění bych ho nezabila."

Div ji neudeřil zlostí. „Jsi ohavná!"

„Já?" usmála se kráska a hodila mu do náruče špinavou loutnu. „Nechal jsi ji na oltáři."

Chvatně prohlédl nástroj, vypadal v pořádku.

Děva se svůdně zavlnila: „Chceš se pomilovat? Toužíš po zasloužené odměně?"

„Teď?" zvolal zhnuseně Regin a kvapně poodstoupil. Ještě se nedokázal vyrovnat s hrozivým zážitkem, a ona myslí na milování! Stala se v jeho očích stvůrou. Zaťatými pěstmi se ji pokusil udeřit.

Hravě se vyhnula tvrdé ráně. Lehce vyskočila na ohnivého koně a zvolala: „Pamatuj, já své sliby plním. Jednou se setkáme a srovnáme dluh. Dostaneš získané peníze a mé pořád mladé tělo skončí v tvém loži. Těš se."

Vzápětí se zvonivě zasmála. Pobídla oře a ztratila se v neprostupné tmě.

„Nechci tvé peníze ani tebe," zašeptal rozechvěle Regin, hledě do tmy. Pak, klopýtavě a s kletbami na rtech, vyrazil tichým lesem. Toužil nalézt lidské obydlí.

Na cestu mu svítil měsíc v úplňku.

ilustrace Filip Bečvář

Islandské ságy

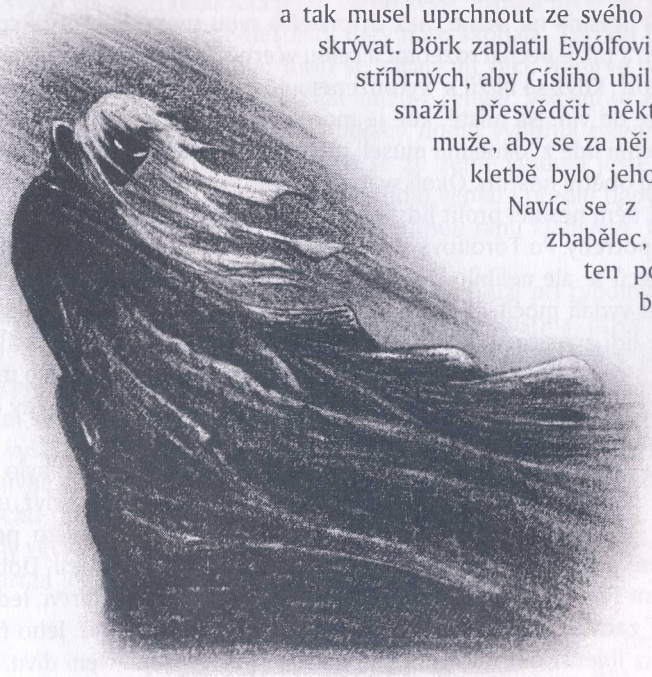
2. část

Tomáš Prokůpek

SÁGA O GÍSLIM

Na Islandu žil muž jménem Torbjörn. Oženil se s Tórou a měl s ní čtyři děti – dceru Tordísu a syny Torkela, Gísliho a Ariho. Tordís byla velmi pohledná a chytrá. Mezi lidmi se šeptalo, že za ní chodí Bard, což se Torbjörnovi ani trochu nelíbilo. Torkel se s Bardem přátelil, ale Gísli ho nemohl vystát, a tak jej jednoho dne ubil. Otec byl spokojen, ale Torkel odešel z domova a přemlouval Skeggiho Soubojníka, ať jejich společného přítele pomstí. Nakonec došlo k souboji Skeggiho s Gíslim a Gísli svému soupeři uťal nohu. Potom se oba bratři usmířili a vrátili se domů. Po otcově smrti společně hospodařili na jeho statku Saebólu. Když se jejich sestra Tordís vdala za Torgríma, dostala Saeból jako věno. Oba bratři se přestěhovali do Hólu a Torkel se stal velkým Torgrímovým přítelem. Gísli se oženil s Aud, sestrou Vésteina, jenž měl pověst znamenitého kupce a námořníka, a Gísli ke svému švagrovi cítil velkou náklonnost. Torkel a Torgrím se spolu vydali do Norska, kde vstoupili do družiny krále Haralda Šedopláště. V jeho službách získali mnoho majetku. Véstein a Gísli odpluli za obchodem do Dánska. Poté se jejich cesty rozdělily – Gísli se vrátil na Island, zatímco Véstein pokračoval v pouti do Anglie. Na Island zanedlouho přibyli i Torkel a Torgrím. Gísli byl po návratu pracovitý jako dřív, ale Torkel zpychl a stranil se práce. Když se jednou jen tak potloukal po Hólu,

náhodou vyslechl přiznání své ženy, že se jí líbí Véstein. Po této události se Torkel i se svou ženou odstěhoval k Torgrímovi na Saeból. Když přišla zima, chystal Gísli, jak bylo v ten čas zvykem, velkou hostinu a sezval hosty ze široka daleka. Tehdy se vrátil Véstein, ale Gísli za ním vyslal posly, ať na hostinu nejezdí. Měl totiž zlé tušení, že jeho bratr kvůli slovům své ženy s Torgrímem proti Vésteinovi něco chystají. Jenomže Véstein se s posly minul a na oslavu přišel. Radost ze shledání zaplašila obavy. Když hostina trvala už tři dny, strhla v noci bouře střechu a do jizby začalo pršet. Gísli nechal Vésteinovo lože přestěhovat stranou a sám se se svými lidmi pustil do uklízení sena. Nad ránem se pak kdosi vplížil k Vésteinovi a probodl mu hruď kopím. Gísli tušil, odkud vítr vane, ale nechtěl se unáhlit a vyčkával. Při pravidelných letních hrách s míčem se utkal Gísli s Torgrímem a dal mu pocítit, o kolik je silnější. Popuzený Torgrím utrousil poznámku, z níž Gísli pochopil, že právě on zavraždil Vésteina. Při příští zimní hostině Gísli vklouzl do Saebólu, proklál Torgríma a zase nepozorován zmizel. Torgrímův bratr Börk si vzal za ženu ovdovělou Tordísu a zaplatil čaroději Torgrímu Nosovi, aby seslal na vraha kletbu. Při dalších letních hrách si Gísli neodpustil narážku, z níž Tordís vyrozuměla, že má na svědomí Torgríma. Ačkoli byl Gísli její bratr, prozradila své zjištění Börkovi. Na sněmu byl Gísli vyhlášen psancem, a tak musel uprchnout ze svého statku a začít se skrývat. Börk zaplatil Eyjólfovi Šedivému tři sta stříbrných, aby Gísliho ubil. Psanec se zatím snažil přesvědčit některého předního muže, aby se za něj postavil, ale díky kletbě bylo jeho snažení marné. Navíc se z Torkela vyklubal zbabělec, který nebyl ochoten podpořit vlastního bratra. Část roku



se tedy Gísli schovával ve skalách nebo u známých a zbytek v podzemní skrýši na svém dvorci, jejž nyní spravovala jeho žena Aud. Hned na počátku svého vyhnanství měl sen, z nějž pochopil, že mu zbývá pouhých sedm let života. Eyjólf Šedivý po něm se svou družinou stále pásl a několikrát ho měl na dosah. Díky Gísliho vyjímečné síle, obratnosti a důvtipu mu ale pokaždé unikl, čímž jej stále vystavoval veřejnému posměchu. Když se oněch sedm let začalo naplňovat, tížily Gísliho zlé sny stále víc. Se svou věrnou ženou Aud se nakonec vydal hledat klid do jednoho ze svých skalních úkrytů a na cestě jej překvapil Eyjólf se čtrnácti muži. Gísli vystoupil na skálu, kde se mohl nejlépe bránit. Vypukl lítý boj a psanec se přes nesmírnou přesilu hrdinně bránil. Skolil pět nepřátel, než sám podlehl mnohočetným zraněním. Další tři Eyjhólovi muži skonali na následky Gísliho ran a ostatní žili pro své počínání až do konce života v hanbě.

SÁGA O LIDECH Z EYRU

Tato rodová sága nemá souvislý děj, proto si z ní dovolím vybrat pouze několik nejzajímavějších epizod, které leccos vypovídají o kultu a pověrách starých Islanďanů.

Za vlády Haralda Krásnovlasého, sjednotitele Norska, se předák Tórólf Bradáč rozhodl, že raději přesídlí na Island, než by přišel o svou svobodu. Tórólf spravoval Tórovu svatyni, a tak ji nechal rozebrat a celou včetně Tórovy sochy a hlíny zpod oltáře naložil na loď. Když se blížil k vytouženému ostrovu, vzal několik sloupů ze svatyně a vhodil je do vln. Na místě, kde je moře vyplavilo na břeh, zabral půdu a usadil se tam. Všichni lidé z okolí mu museli přispívat na svatyni a on za to vykonával oběti a pořádal obětní hostiny. Okolí svatyně vyhlásil za posvátné. Konaly se zde sněmy a nikdo na něm nesměl prolít lidskou krev ani je jinak poskvrnit. Proto bylo vybráno Skalisko potřeby. Po Tórólfově smrti převzal svatyni jeho syn Torstein Treska. Rodu Kjallakovců se ale nelíbilo, že se musí podřizovat Tórolfovým pravidlům, a proto se jednou vydali močit na nevymezené místo. Jakmile to Torstein spatřil, honem sebral své lidi a zaútočil. Kjallakovci rychle natáhli kalhoty a seskupili se k obraně. Při půtce sice nikdo nezahynul, jenže bylo mnoho raněných a teklo mnoho krve. Proto muselo být sněmovní místo posunuto a od té doby mohl každý konat potřebu, kde chtěl.

Tórólf Kulhavý byl zamlada znamenitý muž, ale k stáru s ním bylo stále obtížnější vyjít a činil naschvály i svému vlastnímu synu Arnkelovi. Když umřel, všem se ulevilo. Jeho mrtvola však podivně ztěžkla, takže ji na místo pohřbu dopravili s velkými obtížemi. A brzy se naplnila zlá tušení mnohých lidí. Dobytek, který se pásl kolem Tórólfovy mohyly, záhy pošel a ptáci z ní padali mrtví, ledva na ni dosedli. Tórólf začal strašit a za nocí jezdil po střeše svého domu. Jeho řádění způsobilo několika lidem smrt a všichni pak museli strašit s ním. Není divu, že se všichni obyvatelé z okolí vystěhovali. Nakonec byl Arnkel nucen svého otce

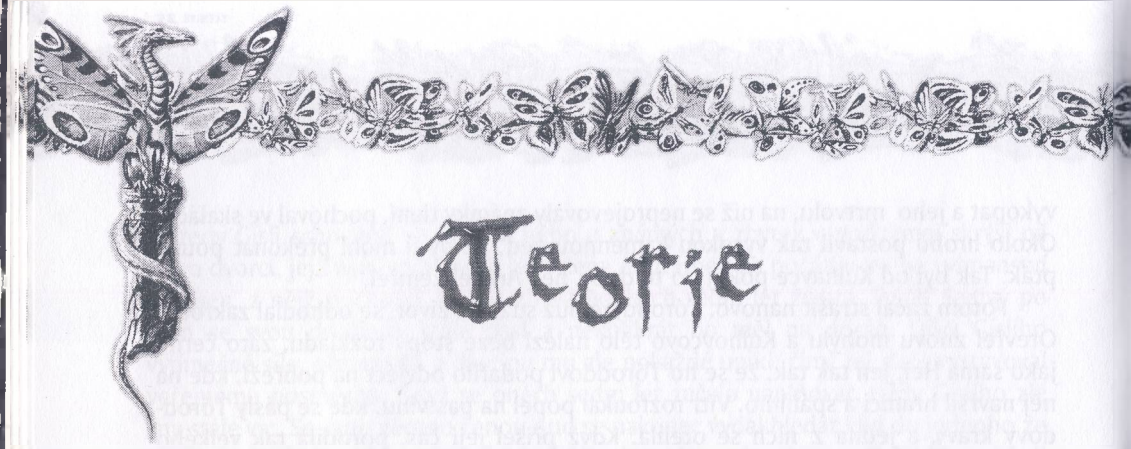
vykopat a jeho mrtvolu, na níž se neprojevovaly známky tlení, pochoval ve skalách. Okolo hrobu postavil tak vysokou kamennou zeď, že by ji mohl překonat pouze pták. Tak byl od Kulhavce pokoj do té doby, než Arnkel zemřel.

Potom začal strašit nanovo. Tórodd, jemuž sužoval život, se odhodlal zakročit. Otevřel znovu mohylu a Kulhovcovo tělo nalezl beze stopy rozkladu, zato černé jako sama Hel. Jen tak tak, že se ho Tóroddovi podařilo odvléct na pobřeží, kde na něj navršil hranici a spálil ho. Vítr rozfoukal popel na pastvinu, kde se pásly Tóroddovy krávy, a jedna z nich se otelila. Když přišel její čas, porodila tak velkého býčka, že při tom málem pošla. Tóroddova slepá pěstounka před ním svého chráněnce varovala, ale ten se jen smál. Býček neobyčejně rychle rostl a svým bučením všem naháněl hrůzu. Jednoho dne dostalo zvíře strašlivý záchvat zuřivosti. Tórodd se je pokusil zkrotit, ale býk jej nabral na rohy a rozpáral mu břicho. Potom utekl do bažin a nikdo už ho víckrát nespatřil.

Na Island přijela cizí loď a mezi cestujícími byla i Torgunna, bohatá žena, jež si přivezla mnoho šatů a šperků. Když se to dověděla Turíd, selka z Fródá, přemluvila Torgunnu, aby se k nim nastěhovala. Tajně doufala, že jí cizinka některé ze svých pokladů časem věnuje. Zakrátko Torgunna ochuravěla a rychle se blížila její poslední hodinka. Tehdy zavolala Turídina manžela Tórodda (ne toho rozpáraného) a část svých cenností odkázala jemu i jeho ženě. Prosila ho však, aby zbytek spálil, poněvadž jinak jim přinese neštěstí. Brzy nato skonala. Tórodd ji chtěl uposlechnout, ale Turíd to nepřipustila. Tudíž se začaly dít věci. Nejprve bez příčiny skonal ovčák a po něm postupně pět dalších mužů z čeledě. Všichni se začali zjevovat po nocích. Potom se z ničeho nic z podlahy domu vynořila tulení hlava. Služebná vzala hůl a jala se hlavu bít, ale tuleň se ze země vysunul ještě víc. Po ní se do tuleně pustil čeledín, leč to už mělo strašidlo venku i přední tlapy. Tu k němu přistoupil Turídin syn Kjartan a zasadil mu jedinou ránu kladivem. V tu chvíli zajelo zjevení zpět do podlahy.

Zanedlouho zahynul Tórodd s několika muži při rybolovu na moři. Jejich těla se nenašla, ale když byla vystrojena smuteční hostina, přišli se na ni podívat, jako by se nechumelilo. Od té doby pořádali umrlci návštěvy každý večer. Dále jeden čeledín objevil dlouhý ocas, který vyčuhoval z hromady sušených ryb ve skladišti. Jal se za něj tahat, jenže s ním ani nehnul. Zavolal si tedy posily, jenže ocas se jim vyškubl a zmizel mezi rybami. Lidé si ryby prohlédli a zjistili, že jsou všechny podivně vykousané. Když ke všemu vypukl ve Fródá mor, připadalo to Kjartanovi už trochu podezřelé a vydal se pro radu za předákem Snorrim. Ten mu nakázal všechny věci po Torgunně spálit a vynést nad neklidnými mrtvými soud přede dveřmi. Kjartan jej uposlechl a do Fródá se vrátil klid a mír.

pokračování příště
ilustrace David Spáčil



Seznámení se světem

2. část

Jacek Brzeziński

Důležité jsou také popisy předmětů, obzvláště těch neobvyklých. Snaž se vyhnout popisování kouzelných mečů tímto způsobem: *„Našel jsi obouruční kouzelný meč +1."* Především – na kouzelných předmětech nikdy (nebo skoro nikdy) nevisí cedulky s informací, k čemu slouží. Na meči je obvykle celkem snadné poznat, že je to meč, ale například ochranný prsten může přece vypadat stejně jako prsten pro dýchání pod vodou. Kromě toho mají kouzelné předměty často uměleckou hodnotu, a proto může být zajímavý popis jejich vzhledu – jestli jsou pokryté tajemnými runami, co představují komplikované ozdoby atd. Na druhou stranu samotný vzhled předmětu může dávat jakousi nápovědu na téma jeho použití, pokud nemáme nic jiného.

Když už jsme u popisu – je vhodné zaměřit se i na dobrý popis vlastních i cizích postav a tvorů. Místo slov *„Vidíte hydru,"* (v tom okamžiku už mají všichni hráči před očima hodnoty téhle potvory z bestiáře) je možné pokusit se o podrobnější popis bez užití názvu (všichni hráči pak mají před očima vzhled stvoření). Nezmenší-li to znalosti hráčů na téma možností obludy (často velmi nežádoucí), alespoň to všem ozřejmí, jak ve skutečnosti vypadá... Navíc tato metoda umožňuje ukázat jednu dost zajímavou věc – že ve skutečnosti se většina tvorů nebo zvířat (nebo lidí), i když jsou stejného rodu, od sebe liší. Dokonce i pokud jde o vzhled.

Proto je také nutné soustředit se na co největší zdůraznění charakteristických znaků daného exempláře – znaků, které způsobí, že půjde o neopakovatelného jedince, kterého si hráči budou moci zapamatovat (*„Pamatuješ, jak jsme zabili toho velkého červa s červenou skvrnou na čumáku, co vypadala jako..."*), a ne jej brát jenom jako další položku na seznamu zlikvidovaných nestvůr. Stejný případ jsou...

CIZÍ POSTAVY

Další neobyčejně důležitou součástí seznámení se světem je vytvoření dobrých cizích postav (CP). Můžeš mít skvěle vytvořený svět a propracované dobrodružství, ale pokud budou cizí postavy šedé a nudné, velká část potěšení, které by ze hry mohli mít jak hráči tak ty, bude nenávratně ztracena. Dobré zahrání postav, se kterými se tví hráči v průběhu hry setkají, dodává hře na půvabu.

Především si pamatuj, že CP postavy jsou neoddělitelnou součástí tvého světa a že stejně jako jiné části musí ladit s celkem. Musíš popsat ty jejich znaky, které je v daném světě charakterizují (neboť CP nejsou jen lidé či humanoidi, ale také nestvůry). Za prvé – nemůžeš všechny postavy představovat stejně. Každá musí mít své charakteristické znaky – jinak řečeno, chovat se trochu jinak než ostatní – aby ji hráči měli podle čeho odlišit. Způsob řeči (který přece zahraješ) může někdy mnohé napovědět. Může se lišit podle úlohy, kterou CP hraje v tvém světě (král se chová trochu jinak než krčmář), kraje, ze kterého pochází (cizí přízvuk!), a konečně podle rasy (to především!), atd. Troll bude pravděpodobně disponovat menší slovní zásobou než protřelý dvořan (i když kdo ví) a určitě jinak bude mluvit myslící kouzelný meč.

Pomocí hry i popisu se snaž co nejbarvitěji ukázat charakteristické a zvláštní rysy cizích postav, aby si je hráči mohli zapamatovat. Dobře popsanou postavu je navíc snadné si představit. Neboj se gestikulovat, měnit tón hlasu, klidně se občas chovej směšně – pokud to hře pomůže, při konečném účtování ti to přičtou k dobru. Staň se postavou, kterou hraješ.

Tebou vytvořené postavy nebudou ostatně nikdy zajímavé samy od sebe. Obvykle je třeba o většině postav, které máš v úmyslu stvořit, něco vědět. K tomu nestačí rychlé přečtení jejich (zpravidla formálního) popisu v textu dobrodružství. Je nutné jim věnovat trochu času, představit si je, hlouběji se nad nimi zamyslet... O kolik hlouběji záleží na tom, jak je postava v dobrodružství důležitá. Je jasné, že si PJ nemůže předem promyslet každou bytost, kterou hráči potkají - ani on není většinou schopný všechno předvídat. Na druhou stranu nestačí mít dobře připraveného jednoho či dva protivníky a ostatní „se nějak vyvinou", jinak se všichni ostatní stanou šablonovitými (*„Vcházíte do lokálu a vidíte hostinského: malý, tlustý. Říká: ‚Co si přejete, vážení hosté?'"*) Takových hostinských (malý, tlustý, něco říká)

můžete potkat stovky – ale co s nimi? Kde je v tom zážitek a potěšení pro hráče? Dokonce i když setkání s hostinským není hlavní, ale naopak naprosto vedlejší, nedůležitá a náhodná část děje, je přece možné ho oživit.

Kromě toho musí mít postavy z tvého světa s tím světem nějakou souvislost. Každá z těchto bytostí ve světě někým je, něco prožila, snad v něm i něco znamená, má svá lépe či hůře skrytá přání. To všechno musí mít nějaký vliv na jejich zahrání. Někdy mohou mezi řečí dělat narážky na svou minulost, na své zkušenosti, a takové zkušenosti pak mohou ovlivnit jejich rozhodování (*„To nic není, pamatuju si, že když jsem byl ještě malý, jednou jsme tam s dědou šli..."*).

Tyto věci jsou důležité, i když jde o CP „nelidské", obzvláště o nestvůry. Nestvůra není jen jméno, životaschopnost a útočné číslo. Nestvůry tam také někde žijí, získávají zkušenosti, uvažují, často jsou inteligentní. Ne všechny nestvůry stejného druhu také stejně vypadají, žijí, chovají se. Stejně jako u jiných bytostí, může i jejich osobnost ve velké míře záviset na prostředí, ve kterém vyrostly. Proti všem předpokladům není vždy první myšlenka, která napadne nestvůru, když vidí člověka, „sníst ho". (PJ: *„Vidíš velkou hydru. Útočí na tebe. Za čtyři životy"*; hráč: *„Praštím ji sekerou. Mám 5"*; PJ: *„Je mrtvá. Zpoza ní vylézá další. Útočí na tebe..."*). Nestvůry, obzvláště ty inteligentní, také přemýšlejí, plánují strategii, rozhodují se; často jsou dokonce chytřejší než lidé, kteří s nimi bojují, a to se musí někde projevit. Kromě toho někdy trpí, nenávidí, snad i milují... Vytvoření dobré nestvůry, jako ostatně každé bytosti, je zajímavou výzvou nejen pro PJ, ale i pro hráče, které takový náhled na věc může trochu zaskočit...

Tvoříš-li určitou cizí postavu, zamysli se nad jejími následujícími znaky:

1: Kým je, čím se zabývá; kým byla, jaký vliv to mělo na její život, atd.: příslušnost k určité rase, společenské třídě, její vychování, vzdělání, okolí, materiální situace, smutné dětství a podobně – to všechno se odráží na psychice, znalostech, smýšlení i vzhledu naší postavy.

2. Jak vypadá, jaké jsou charakteristické znaky jejího chování a řeči: jsou to drobnosti, které hráčům bezprostředně ukazují, jak vypadá bytost, kterou potkali; rovněž vzhled by jim měl napovědět, jako kdo postava vypadá (i když to samozřejmě nemusí vždy odpovídat skutečnosti). Důležité je i oblečení, jeho vzhled, nákladnost – všechno podrobnosti, které některým dovolují hodnotit lidi „na první pohled" – ať se to ve hře odrazí. Na druhou stranu – ať se i CP dívají na hráče tímto způsobem...

Snaž se hráčům dobře popsat každou (podle možností) bytost, přičemž se soustřeď na detaily, které ji odlišují od ostatních. Pamatuj si, že ne všichni elfové nebo trpaslíci vypadají stejně jenom proto, že nejsou lidmi. Vezmi v úvahu ohromné rozdíly uvnitř lidské rasy; ve většině mně známých fantasy světů není tato rozdílnost menší jen proto, že se zde vyskytují jiné inteligentní rasy. Při popisu vzhledu

se zaměř na charakteristiky vyplývající z číselných hodnot postavy, jako je síla, tělesná stavba a podobně. Bez vážného důvodu nemůžeš žádnou postavu představovat příliš důkladně pokud jde o její jméno, povolání, atd., pokud o ní hráči nic nevědí. Jestliže hrdinové nikdy neviděli draka ani nosorožce, proč by si je nespletli? Jsou-li poprvé v paláci, proč by nemohli zaměnit sluhu za pána? Vnější popis je často první a jedinou možností, dovolující hráčům poznat, s kým mají co do činění.

3. Jaká je její osobnost, charakter, záměry, hodnoty, které uznává: tento bod zahrnuje široce pojatou psychiku postavy. V závislosti na tom, jaká bude, se budou i tví hrdinové různě chovat, různě reagovat na neznámé; budou se pokoušet využít situace ve svůj prospěch nebo naopak lehce podléhat vlivu družiny, budou se snažit skrýt své skutečné úmysly nebo budou upřímní a podobně.

Jestliže systém, podle kterého hraješ, přihlíží v popisu postavy i k rysům osobnosti, ber je v úvahu. Občas je třeba využít již hotová pravidla určování takových rysů z jiných systémů; nejvíce následováníhodnými se tu zdají být části *„Lifepath"* dostupné v produktech *R. Talsorian Games, Inc. („Cyberpunk 2020", „Mekton II")*. Díky jim je možné pomocí několika hodů kostkou stvořit stejně tak historii postavy, jako její psychiku, rodokmen, atd. Ačkoliv jde v tomto případě o science-fiction a ne fantasy systémy, mohou ve značné míře posloužit přinejmenším jako osnova k vytvoření vlastních pravidel. V případě individualit stojí za to zaměřit se na archetypové vzorce, předkládané například v pravidlech AD&D v jednotlivých dodatcích *„The Complete's Handbook"*, a pro science-fiction systémy v hrách *„Shadowrun"* nebo *„Star Wars"*.

4. Jak se chová k vnějšímu světu; jak se chová k postavám našich hráčů: tento bod se bezprostředně projevuje ve vztahu postavy k vnějšímu světu, zejména k našim hrdinům.

5. Jak může být naší družině užitečná: jde tu stejně tak o informace (tyto údaje si musíš ujasnit) jako o předměty, které může mít. To je nutné vědět předem, nebo se nad tím přinejmenším zamyslet, případně si vytvořit nějakou na náhodě založenou metodu, jak určit vybavení postavy, kterou hráči potkají. Často se i dobrým PJ stane, že dokonce i v hrách, které se odehrávají v současnosti, má u sebe prohledaný člověk jen zbraň, kterou použil k útoku. Soudím-li podle toho, kolik věcí sám nosím po kapsách, nezdá se mi to příliš realistické. I takové drobnosti mohou určovat kvalitu hry a dělat ji zajímavější.

pokračování příště

přeložila Zuzana Hanešková

Elf hraničář Xaxy a jeho dobrodružství

aneb

Jak v žádném, ale opravdu v žádném případě nepsat

1. část

Cyril Brom

Prolog

Vážené nakladatelství Baltar. Posílám Vám svůj román. Jmenuje se Elf hraničář Xaxy a jeho dobrodružství aneb výprava do Černé jeskyně. Psal jsem ho na počítači a tak je na disketě ve formátu 602, word, ami pro a ještě v některých dalších, do kterých jsem to exportoval, ale nevím od čeho jsou. Takže si vyberte. Tento román hodlám vydat, ale nejdřív mi ho musíte vysázet. Když budete chtít, tak Vám pošlu i ilustrace, kreslit umím docela dobře stejně jako psát. Honorář mi posílejte na číslo účtu: 17452689/5100.

S pozdravem, Karel „Ringo Superdwarf" Novák

P.S. Doufám že to vyjde do vánoc. Jestli ano, tak mi od honoráře odečtěte 189 Kč a pošlete mi místo nich Vaši knihu Dvanáct hrušek Alamiru.

Kapitola první – Výběr povolání

Byl jednou jeden elf Xaxy. Byl sličný a měl vysokou inteligenci. Zato skoro žádnou sílu. Ale tak už to u elfů bývá. Jednou šel lesíkem, který rostl na vrcholku kopce nad vesnicí. Byl to listnatý les a všude v něm rostly samé olše. Zrovna byl podzim a tak k zemi padalo listí a tlelo na zemi. Foukal vítr. Měl u sebe: krátký meč, luk a toulec se šípy (jeden stříbrný), šaty obyčejné, vlčí mor a nějaký červený lektvar ve falkonku, který dostal od tatínka když mu bude nejhůř. Všude byl klid a mír. Ptáčci zpívali, sluníčko svítilo. Xaxy přemíšlel, že si zastřílí z luku na ptáky. Tak to dělal každý den a vracel se domů obložený kořistí.

Najednou ze obou stran vyskočili na Xaxyho skupiny nestvůr, každá po pěti kusech. Skovávaly za stromy. Byly strašně chlupaté a šeredné a svítily jim oči. Páchly jako žumpa. Vytasily šavle a zaútočily, jedna strašně řvala a z huby jí ukápla slina. První nestvůra máchla šavlí, jenže Xaxy měl vysokou obratnost a lehce se vyhnul

a rozpáral jí břicho. Na zem vyteklá horká střeva. Útočník padl mrtev k zemi. To jsou skřeti, uvědomil si. Tatínek mu o těch pekelných bytostech, vyprávěl před spaním.

Další nestvůry si poklepaly šavlí o dlaň pravé ruky. Zachrčely něco strašného, až slunce zezelenalo strachem. Xaxy si přehodil meč do druhé ruky a postupně je všechny zabil. Mrtvoly ležely na zemi a některé byli rozsekané a všude spoustu krve a vnitřností. Jejich těla byli v křečích a některé křičela bolestí. Pak se otočil a utíkal to domů povědět tatínkovi. Ale pak se zarazil. Vzpomněl si, že některým ze zad čouhal šíp..... Ale já jsem přeci z luku nestřílel? Kdo tedy.....

„Ahoj", řekl mohutný hlas a vynořil se z křoví. Byl to kamarád člověk Wave, měl dlouhý luk a deset šípů, z toho sedm vystřílených. „Ahoj Wave, tos byl ty?" „Jasně. Hezky jsme je zmákli, co." „Hm. Hele, nevíš, kde se tu vzali?" „No to ne. Ale to je jedno. Nechceš přijít večer na narozeniny." „Ty máš narozeniny?" „Jo. Bude mi deset. Uříznul jsem jednomu skřetovi hlavu a táta mě zato večer pasuje na hraničáře." Hlava byla opravdu odporná, z pusy jí vysel fialový jazyk a byl úplně mrtvý.

„A jaké máš povolání ty." „Já ještě nevím. Mě ještě deset nebylo. Ale umím střílet z luku a lovím po lese ptáky." „Tak to můžeš být bojovník." „Ale já chci být čaroděj protože mám vysokou inteligenci." „Jenomže čarodějové nemůžou střílet z luku." „Opravdu?" „Opravdu." A šli domů a Xaxy cestou zlomil luk, protože strašně moc chtěl být čaroděj. Brzy nato vtrhly skřeti i do vesnice, všechny zabili a Xaxy a Wave je začali pronásledovat. Tak začalo jejich první společné dobrodružství, protože už měli povolání.

Kapitola druhá – Krátká rekapitulace

Když se na knižním trhu objeví nějaká autorova prvotina (jakou byly například Enderova hra či Píseň Kálí), většina lidí nabývá závistivého dojmu, že pámbů či matka příroda zase jednou nechali někoho spadnout z nebe. Jen málokdo pokývá hlavou, přimhouří oči a uvědomí si ty roky, ba dokonce desítky let tvrdé práce, které před takzvanou prvotinou stály. Přimhouří oči, aby spatřil ty stovky a tisíce normostran, tucty odmítnutých povídek a stohy popsaných papírů. A police plné encyklopedií a naučných knih a běhání po knihovnách a antikvariátech a vystřihování nových článků při shánění nových nápadů.

Tak vypadá spisovatel.

Je samozřejmě pravda, že existují i ti, kteří sednou, napíší a vydají, aniž by kdy předtím viděli psací stroj nebo tužku byť jen skrz skla dalekohledu; ovšem takových je velmi málo. A troufám si říci, že – navzdory větru a bouři a navzdory vašim nejskrytějším touhám – *nikdo* z vás mezi to „málo" nepatří.

Zajímavá otázka potom ovšem je, proč si to všichni myslí.

Proč posílají do Dechu draka a do Altaru nabídky povídek a románů stejné úrovně, jako je ta výše (a kterou jsem mimochodem zkomponoval z dvou rukopisů, které leží na stole přede mnou)? Proč si sednou večer k počítači a místo toho, aby

hráli Quaka, spustí Word a čekají, že za dvě hodiny naklepají dílo, za něž je nakladatelé zasypou zlatem? A proč jim připadá, že je konec světa, když se jim vrátí dopis, že jejich text v žádném, ale opravdu v žádném případě není možné otisknout?

To jsou otázky, na které odpovídat nebudu; koneckonců odpověď ani neznám. Možná je to prokletí – stejné jako u lumíků, topících se v moři – a možná jen naivita a touha vidět své jméno na stránkách časopisů. Nebo obojí.

Ne, nebudu odpovídat. Místo toho se pokusím nastínit několik základních pravidel psaní a upozornit na ty nejhrubší chyby, kterých se mladí autoři, domnívající se, že vládnou peru jako Tolkien, nejčastěji dopouštějí.

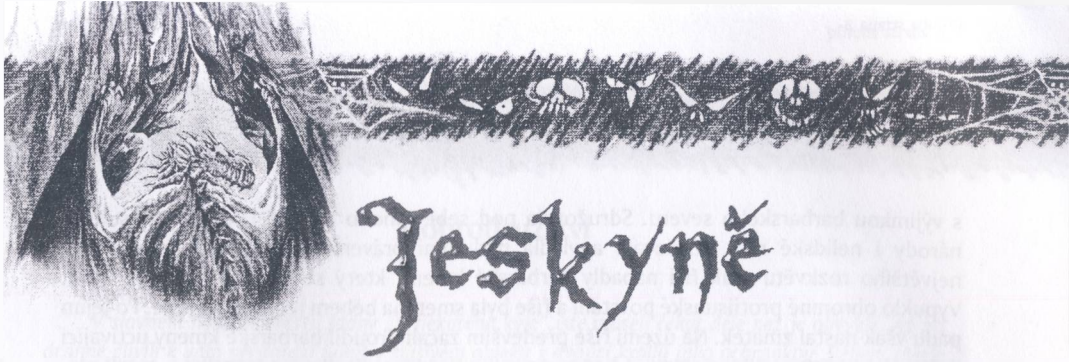
Kapitola třetí – Čeština

Chtěl bych, aby si všichni uvědomili, že ta ukázka na začátku článku *je* opravdu *strašná*. Pokud si to někdo nemyslí, měl by pár let počkat, než mu to dojde, anebo se urychleně objednat na psychiatrické vyšetření.

My ostatní se teď, ještě než přejdeme k hlubším radám, zamyslíme nad tím nejzákladnějším problémem, kterým je, světe div se, náš jazyk. Existuje jedna krutá pravda, již si většina lidí bohužel neuvědomuje, a sice: *Kdo nezná češtinu, neměl by psát.*

Dělat chyby je normální, ovšem pokud se jejich počet neudává vzhledem ke stránce, ale vzhledem k řádku (jako v naší ukázce), není chyba ve složitosti našeho jazyka, ale ve vás. Skutečně se nepíše ani *vysel*, ani *přemíšlel*, čárky nejsou v textu pro okrasu jako květiny a rozdíl mezi *mě* a *mně* stále ještě nebyl zrušen. Při psaní příčestí minulého (a koncovek obecně) je nutné dávat pozor nejen na tvrdá a měkká *i*, nýbrž i ostatní samohlásky. Nikoli tedy *...těla byli v křečích a některé křičela bolestí...*, ale *...těla byla v křečích a některá křičela bolestí....*

S psaním česky se vyjma znalosti pravopisu váže také znalost slov a dostatečná slovní zásoba. Pokud si nejste nějakým slovem jisti, buď ho nepoužívejte, nebo se podívejte do slovníku.



Dědictví civilizace Huňárů

Jiří Piškula

... Doba, která nastala po pádu říše Isun, je známá v moderní historii jako doba Velkého chaosu.O této době se nám zachovalo jen velmi málo zpráv, a i ty mají mnohdy kořen v lidových pověstech. Teruni, jejichž rozsáhlá invaze přivodila pád říše, byli několik let na vrcholu, ale brzy i oni doplatili na zmatek vzniklý pádem této obrovské říše. Národy začaly migrovat a začala válka všech proti všem. Vyspělejší národy jihu, které v područí říše Isun dlouho toužily po svobodě, propadli anarchii a mnoho jich téměř zaniklo jako tomu bylo např. s Kutuky nebo s Orony. Ještě hůře na tom byli polovazalské státy říše Isun na severu. Mnoho jich zmizelo úplně beze stopy, jiné daly základ dnešnímu velmocenskému postavení říše Orm-A-Lis...

Jen z Hlušiny
– Historie z podání dnes již zesnulého Mistra Hynského.

Toto dobrodružství je vytvořeno pro postavy na třetí až čtvrté úrovni.
Text psaný kurzívou je určen hráčům, normální je jen pro PJ.

Svět

Historie

Pád říše Isun, který se uskutečnil asi před pěti sty lety, skutečně znamenal pro veškerý známý svět velikou změnu. Říše byla po dlouhá dvě století nositelem kultury, vzdělání, ale i obráncem před vnějším nebezpečí. Ovládala všechny části osídleného světa snad jen

s výjimkou barbarského severu. Sdružovala pod sebe mnoho národů i ras, ale neisunské národy i nelidské rasy utlačovala a vládla nad nimi právem silnějšího. V době svého největšího rozkvětu však říši napadly barbarské kmeny, který se objevily v Jižním moři. Vypuklo ohromné protiisunské povstání a říše byla smetena během jednoho měsíce. Po jejím pádu však nastal zmatek. Na území říše především začali proudil barbarské kmeny uctívající pohanské božstva války a smrti. Z hor sestoupili utlačovaní Krollové a trpaslicí a začali plenit lidská obydlí. Národy do té doby žijící na území říše začaly ničit vše, co je kdy pojilo s nenáviděnými utlačovateli. Spáliły isunské knihy, ničiły isunská města a vraždily všechny Isuny, které nalezly. Nato začaly národy bojovat proti sobě o nadvládu a tyto tzv. temné války vyhubily téměř dvě třetiny původní populace. Po těchto válkách už se lidé sídlící na bývalém území říše nedokázali ubránit kmenům, které přicházeli z jižních moří, a byli zcela ovládnuti jejich panovníky. Jiné rasy si vytvořily svá království, která od té doby už nikdy nesloužila lidským pánům.

Asi 50 let po ukončení temné války se poblíž Bouřlivého moře vytvořil malý státeček zvaný Orm. Zpočátku se neodlišoval nijak od ostatních poisunských států, ale asi po 150 letech od jeho vytvoření začaly do jeho sousedství pronikat a zde se usazovat kmeny pocházející z neznámého jihu. Šlo o jednu z posledních vlnu stěhování v poisunské „Době chaosu". Stát Orm, který už byl jednou z předních mocností známého světa, přijal tyto kmeny zcela neočekávaně – dovolil jim usazovat se na svém území a brzy vytvořili společnou říši Orm-A-Lis. Lisanské kmeny jak se ukázalo, dokázaly udělat mnoho pro dobro říše a brzy se dostala na trůn Lisanská dynastie. Vládla tvrdou rukou asi 250 let a na konci její vlády byla říše Orm-A-Lis velmocí číslo jedna celého osídleného světa, a to především díky ovládnutí důležitých obchodních cest.

Současnost

V současnosti vládne v říši Jatel I., druhý panovník Nordijské dynastie. Dynastie nastoupila po vítězné bitvě u Sítavy, kdy s konečnou platností porazilo jejich vojsko voje Ledronského vévody Armana. Oba rody bojovaly o moc v říši více než dvacet let a během bojů se nebály sáhnout ke všem prostředkům. Vůdci obou stran se snažili si zavázat co nejvíce neutrálních šlechticů, či dokonce zlákat na svou stranu vazaly svých nepřátel či jejich příbuzné. Během dlouhé války však získala říšská šlechta i některá města značnou nezávislost a vévodství se postupně rozpadala na menší knížectví. Během bojů se začala knížata sjíždět na říšské sněmy a přemýšlet, jak z této bezvýchodné situace. Sněm nakonec rozhodl dát svou podporu Nordiům a tím i skončil dlouhý boj o trůn. Sněm však nabídl svou podporu jen za cenu uznání současného stavu majetku v říši a za cenu přiznání politických práv dalším říšským sněmům.

Panovník přijal a dnes je tento stavovský systém vlády již v provozu a říše opět prožívá vzrůst moci. Tatam je však vláda pevné ruky panovníků z Lisanské dynastie, dnešní panovníci musí vládnout obratně a s ohledem na své šlechtice. Navíc byla nordijská moc značně oslabena vznikem gildy svobodných měst, která se vytvořila na severu říše převážně z poddanských měst patřícím jejich rodu.

Dobrodružství

Úvod

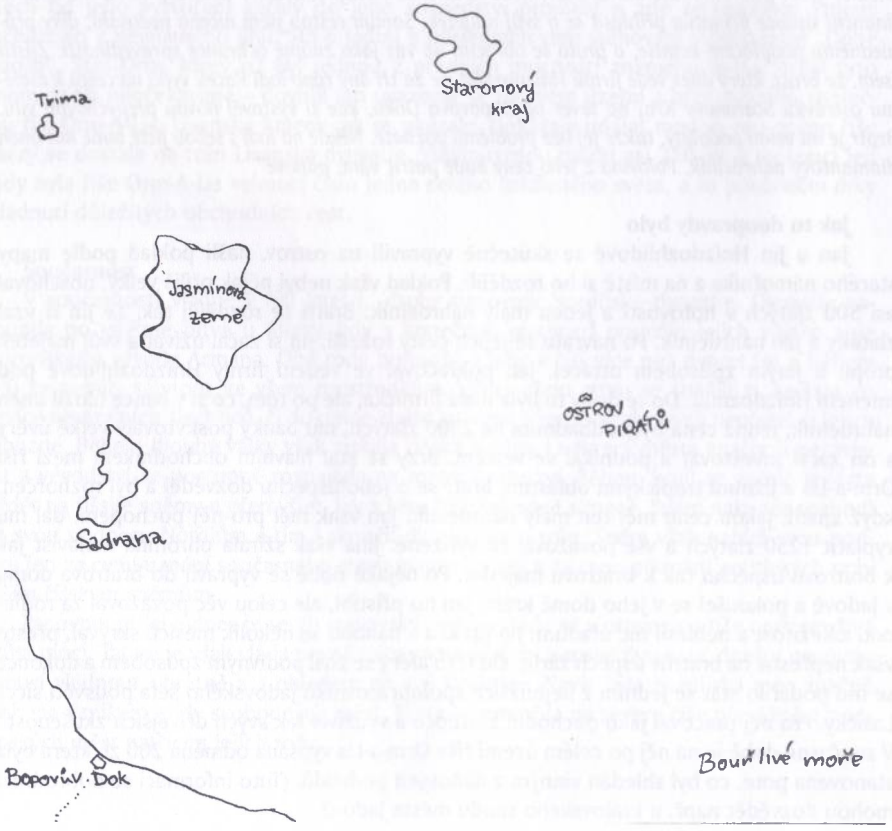
V slavném hostinci města Jadov „U flekatého kyje" jste museli čekat déle než je obvyklé. Až po drahné chvíli k vám přistoupil hobit v slušivém obleku s dvojicí krollů jako ochrankou. Během chvíle vám vyložil, že tím, že se necháte od něj najmout, získáte obrovský majetek téměř zadarmo... Teď si vyslechněte můj příběh: „Jmenuji se Jin Hnízdozhlíd a kdysi jsem býval slušně zaopatřeným obchodníkem. Spolu s bratrem Janem jsme měli obchodnickou společnost Hnízdozhlídové a spol., která se zabývala námořním obchodem mezi Orm-A-Lisem a jižními oblastmi. Jeden starý námořník pak jednoho dne nabídl mně a mému bratrovi, že místo platby nám svěří mapu velkého pokladu, a jelikož jsme oba duše dobrodušné, přijali jsme. Vypravili jsme se s obchodní galérou na pustý ostrov, na který jsme se pak člunem vydali jen my dva. Na místě, které bylo na mapě vyznačeno, jsme pak onen poklad skutečně nalezli. Byl uschován v truhle a jediné, co jsem si z něj zapamatoval, byl nádherný diamantový náhrdelník. Pak už jsem ucítil jen ránu do hlavy a když jsem se probral, byl bratr i loď pryč. Dlouho jsem pak žil v ústraní a o zvrhlého bratra se nezajímal, ale v poslední době mě špatná finanční situace přinutila přihlásit se o svůj majetek. Soudní cestou jsem ničeho nedosáhl, díky průhlednému podplacení komise, a proto se obracím na vás jako známé ochránce spravedlnosti. Zjistil jsem, že bratr, který dnes vede firmu Hnízdozhlíd, se za tři dny ráno lodí Racek vydá na cestu k malému ostrůvku Staronový Kraj na sever od Bopovova Doku, kde si vystavěl novou přepychovou vilu. Bratr je mi velmi podobný, takže jej bez problémů poznáte. Někde na lodi s sebou jistě bude mít onen diamantový náhrdelník. Polovina z jeho ceny bude patřit vám, pánové"

Jak to doopravdy bylo

Jan a Jin Hnízdozhlídové se skutečně vypravili na ostrov, našli poklad podle mapy starého námořníka a na místě si ho rozdělili. Poklad však nebyl nějak příliš velký, obsahoval asi 500 zlatých v hotovosti a jeden malý náhrdelník. Bratři se rozdělili tak, že Jin si vzal zlaťáky a Jan náhrdelník. Po návratu se jejich cesty rozešli. Jin si začal užívat a svůj majetek propil a jiným způsobem utrácel. Jan pokračoval ve vedení firmy Hnízdozhlídové pod jménem Hnízdozhlíd. Do té doby to byla malá firmička, ale po tom, co si v bance uložil onen náhrdelník, jehož cena byla odhadnuta na 2500 zlatých, mu banky poskytovaly velké úvěry a on začal investovat a podnikal ve velkém. Brzy se stal hlavním obchodníkem mezi říší Orm-a-Lis a jižními tropickými oblastmi. Bratr se o jeho úspěchu dozvěděl a byl rozhořčen, když zjistil, jakou cenu měl ten malý náhrdelník. Jan však měl pro něj pochopení, dal mu vyplatit 1250 zlatých a vše považoval za vyřízené. Jina však sžírala ohromná nenávist jak k bratrovu úspěchu tak k bratrovu majetku. Po nějaké době se vypravil do bratrova domu v Jadově a pokoušel se v jeho domě krást. Jan ho přistihl, ale celou věc považoval za rodinnou záležitost a nehlásil nic úřadům. Jin utekl a s hanbou se několik měsíců skrýval, přesto však nepřestal na bratrův úspěch žárlit. Od této aféry se živil podivným způsobem a dokonce se mu podařilo stát se jedním z nejbližších spolupracovníků jadovského šéfa podsvětí sicca Lasičky. Pro něj pracoval jako obchodní zástupce a využíval tak svých dřívějších zkušeností. V současné době je na něj po celém území říše Orm-a-Lis vypsána odměna 200 zl, která byla stanovena poté, co byl shledán vinným z daňových podvodů. (Tuto informaci se dobrodruzi mohou dozvědět např. u královského soudu města Jadov.)

Cesta

Cesta do města Bopovův Dok bude trvat přesně tři dny. Po cestě museli hrdinové přespávat ve špinavých hostincích, které připomínaly spíše ubytovny, a tak se poslední den s radostí ubytují v hostinci „U lesní studánky". Záhy zjistí, že vevnitř je veselá společnost, která také vypadá jako skupina dobrodruhů. Skupina je několikrát pozve na rundu a v noci odejdou hrdinové do svých pokojů. Ráno je však bude čekat nepříjemné překvapení. Probudí se bez zbraní a cenností. Hostinský bude tvrdit, že si nevšiml, že by včera měli zbraně, a že se takové věci s pamětí po pitkách stávají. Hostinský bude mít jako ochranku statného krolla (válečník, 1. úroveň), ale až ho přemůžou, můžou jednoduše z hostinského dostat, že jejich věci má ona skupina lidí, co jim včera zaplatila několik pohárů piva, a že se skrývají nedaleko odsud v lese, kde mají boudu. Tam je mohou hrdinové zastihnout nepřipravené, jak si dělí jejich věci. Bouda je asi jednu míli od hospody. Zlodějů je asi 6 a jsou to obyčejní pobudové, tedy postavy na první úrovni. Než to ale družina vyřídí, v Bopovově Doku jim ujede lod Racek. Když se však na ni zeptají, kdokoliv v přístavu je jim ochoten říct, že v poledne vyjíždí další loď na ostrov Staronový kraj.



Jestliže postavy odmítnou popíjet s veselou kopou dobrodruhů, brzy ráno budou muset chvíli počkat, než se na ně dostane řada před branou, kde se vojáci handrkují s několika kupci o výši „překladného" za jejich zboží. Pak budou sami muset podstoupit krátkou prohlídku, nechtějí-li pašovat nějaké zboží, na něž má gilda vývozní právo. Jestliže však budou jevit opravdu nadměrnou snahu o to stihnout loď, může jim PJ dovolit stihnout Racka. Dozví se informace od Jana H. uvedené v závěru. Sami pak zažijí přepadení piráty, kteří je omráčí, svážou o odvezou na ostrov Trima, kde je prodají legálnímu překupníku otroků. Až se odtamtud budou vracet nějakou lodí, potká je bouře, která jejich loď zažene k ostrovu pirátů a tam zničí o skaliska.

Cesta Bouřlivým mořem

Loď, která vyjíždí jejich směrem, se jmenuje Dřevorubecká, a když se po cestě zeptají některého z námořníků, proč, tak jim řekne, že ta loď by potřebovala stálého dřevorubce na opravy. Jejich loď prý přitahuje bouřky, to jim však řeknou námořníci, pouze budou-li na cestě, dříve ne. Druhý den cesty narazí jejich loď na opuštěný záchranný člun. Člověk v něm bude tvrdit, že je z Racka a že před dvěma dny je napadli piráti. On zrovna opravoval závadu na lodi poblíž místa ponoru, a tak byl na člunu. Nečekal, aby se dozvěděl, jak dopadnou ostatní, a rovnou rychle vesloval pryč. Jestliže se ho postavy zeptají na Jana Hnízdozhlída, pak jim potvrdí, že byl na lodi a že je piráti napadli patrně hlavně kvůli němu. To, jestli nosil Jan náhrdelník, si nepamatuje.

Cestu postavám zpestří obchodní cestující, kudůk Hektar. Ten je zástupce jadovského obchodu pro dobrodruhy zvaného „U zcepenělého Kuby". Jménem tohoto podniku jim za 20 zlatých nabídne trhák sezóny, knihu „Jak zalichotit krollům". Má jich několik výtisků, takže bude moci zásobit celou družinu. Tato kniha je, jak uvidí, pouze dvoustránková složka s ilustracemi (je na konci jeskyně jako dodatek).

Třetí den cesty se začalo horšit počasí a v noci je pak dostihla bouře. Nikdo z námořníků nebyl nijak zvláštně znepokojen, protože prý jejich loď takových bouřek přežila spousty. Ale když už pomalu začalo svítat, loď na něco narazila, začala praskat a na palubě nastala panika. Poslední, co si postavy byly schopny zapamatovat, byla chuť slané vody.

Ostrov pirátů

Ráno jste se probrali značně polámaní (všem postavám ubyla polovina stínových životů v důsledku topení) *na skalnatém pobřeží. Po půl hodině se prvnímu z vás* (první se probudí ten, kdo má největší odolnost) *podařilo najít a shromáždit ostatní* (pokud ovšem nechce jednat sám, nebo nemá jiné úmysly). *Ostrov, na kterém jste ztroskotali, bude zřejmě větší, protože v dáli se tyčí veliké hory. Podle slunce jste poznali, že bude kolem čtvrté hodiny odpolední, ale než se vám podařilo sesbírat vaše věci, uplynula nejméně další hodina.* (Každý má 10% pravděpodobnost, že ztratí své věci. Za každou věc se háže zvlášť, zbraně a věci, které se nedají připevnit, jako např. kyj nebo hůl, jsou ztraceny automaticky). Když se postavy vydají do nitra ostrova, dorazí se soumrakem k troskám nějakého města (Půjdou-li po pobřeží, dojdou tam také). Budou-li držet hlídky přes noc, o půlnoci je vzbudí hlídkující, budou-li bez hlídek, vzbudí je křik jednoho z nich, který se probudí s úrovení o jednu nižší.

Když jste se probudili, uviděli jste, jak se k vám blíží ze všech stran bílé obláčky tvarované do siluet lidí. (Budou-li postavy prchat, duchové je zaženou někam do trosek, kde je obklíčí.) *Brzy*

jste poznali, že nemáte šanci uniknout. (Postavy by si nanejvýše mohly držet duchy od těla, ať už ohněm či stříbrem atd.) *Duchové vás obklíčili a najednou jeden z nich začal mluvit pro vás neznámou řečí. Po chvíli k vám však promluvil srozumitelněji:*

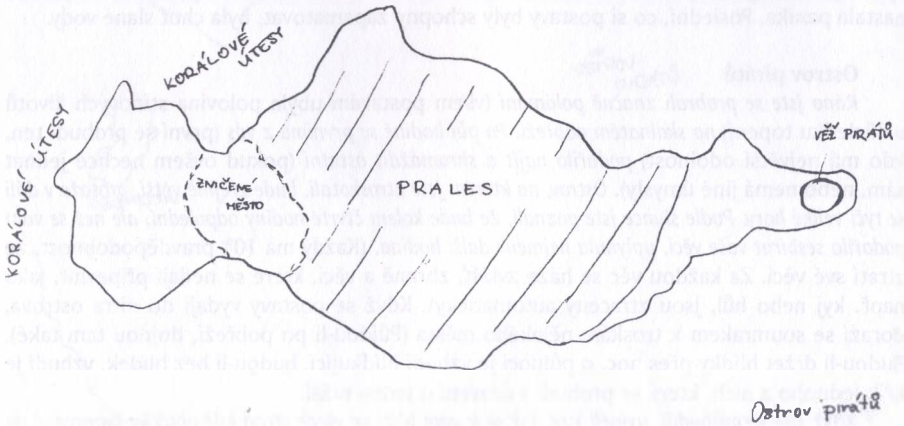
„Teď zaplatíte za své zločiny, piráti"

Nato vstoupil do kruhu duchů další, před nímž ostatní zdvořile udělali místo. Následovala chvilka hádky v neznámém jazyce a potom vám onen duch řekl:

„Dnes přišel den odplaty za vaše zločiny a za zločiny vašich předchůdců. Přesto vám však velký Huura dá možnost hájit se před tím, než budete popraveni." Teď budou mít postavy možnost duchům sdělit, že nepatří k pirátům a že jejich myšlenky jsou přátelské... *Duchové se opět začali dohadovat v pro vás nesrozumitelném jazyce. Tentokrát jejich hádka trvala více než půl hodiny. Poté k vám opět promluvil onen náčelník duchů:*

„Moudrost a milosrdenství lidu Huňárů nemá mezí, prolhaní piráti. Dáváme vám možnost si své životy vybojovat. Dnes dvě hodiny před úsvitem budete hozeni do labyrintu minulosti. Na cestu vás odvedeme ihned."

Po cestě se k vám opět přidal onen „šéf duchů" a začal monolog. „Tento ostrov byl ještě asi před sto lety poslední baštou zapomenuté civilizace lidí, které vaši předkové nazývali Huňárové. Poslední zbytky našeho lidu se sem uchýlily v době, kdy už náš lid tušil, že se tlaku barbarů neubrání. Vystavěli jsme věž na východním pobřeží ostrova a město na západní polovině. Zároveň jsme vybudovali tajný vchod do věže, který vede právě přes labyrint minulosti. Tento labyrint vybudovali naši předkové a uložili do něj nejdůležitější poznatky naší civilizace. Má tedy funkci trojí: jeho pasti chrání věž proti vetřelcům, je to tajný východ z věže a naopak a dále svědčí o vyspělosti naší civilizace. Naše věž byla před sto lety zákeřně napadena piráty. Poslední zbytky našeho lidu bránili potom město, v jehož troskách jsme vás zajali. Posledních 20 mužů a žen se vzdalo pod slibem, že budou ušetřeny jejich životy. Byli jsme však zákeřně povražděni a od té doby bloudíme jako duchové po světě a čekáme na naplnění spravedlnosti. Jestliže nejste piráti a projdete přes labyrint minulosti, můžete nás pomstit a tak ukončit naše trápení a vrátit naše duše do náruče velkého Huury."



Kolem třetí hodiny ranní vás duchové odvedli k jeskyni v lese a zastoupením cesty vám jasně dali najevo, že tudy cesta nevede. Nezbývá vám než se vydat dále. Duchové postavám neposkytnou žádné informace o Labyrintu minulosti ani o počtu pirátů, sídlících ve věži. Odvedou je ke vchodu a zastoupí jim cestu zpět.

Cesta vede asi tři hodiny, než se hrdinové dostanou do prostor labyrintu.

Jeskyně

Labyrint minulosti

Jak už se postavy dozvěděly, labyrint neslouží pouze jako past na vetřelce, ale plní i funkci vzdělávací. Je v ní uložena minulost civilizace Huňárů. Labyrint má tři patra: patro historie, patro kultury a patro vzdělání, a postavy je budou procházet v pořadí, v jakém jsou zde napsána.

Patro historie:

1)

Místnost, do které jste vešli, má strop 5 sáhů vysoko (Stejné je to pak i v ostatních místnostech, zatímco chodba má strop vysoko asi dva a půl sáhu). *Podlaha je mramorová a ve stěnách jsou časté výklenky, které mají uvnitř reliéfy znázorňující určité události. Výklenků je deset, pět na každé straně. Uprostřed místnosti je kámen vytesaný do podoby kvádru a na něm je položená kniha. Kolem knihy světélkuje modrá aura.*

Kniha je vzkaz zanechaný stavitelem labyrintu a jedná se o takovou menší nápovědu pro dobrodruhy. Je magická a zapečetěná, po rozlomení pečeti magické světlo zmizí a kniha se stává obyčejnou. (kouzlo chránilo knihu před rozkladem) Obsah knihy je mezi dodatky.

Výklenek A – *Zde je vyobrazen muž stojící na přídi podivné lodě. V pozadí je vidět mnoho podobných lodí plující za první. Pod mužem je nápis písmem, kterému nerozumíte* (Tyto nápisy se pak opakují ve všech patrech a místnostech, v nichž se nacházejí nějaké reliéfy či fresky. Nápisy jsou umístěné pod těmito vyobrazeními.)

Vypadá to asi takto:

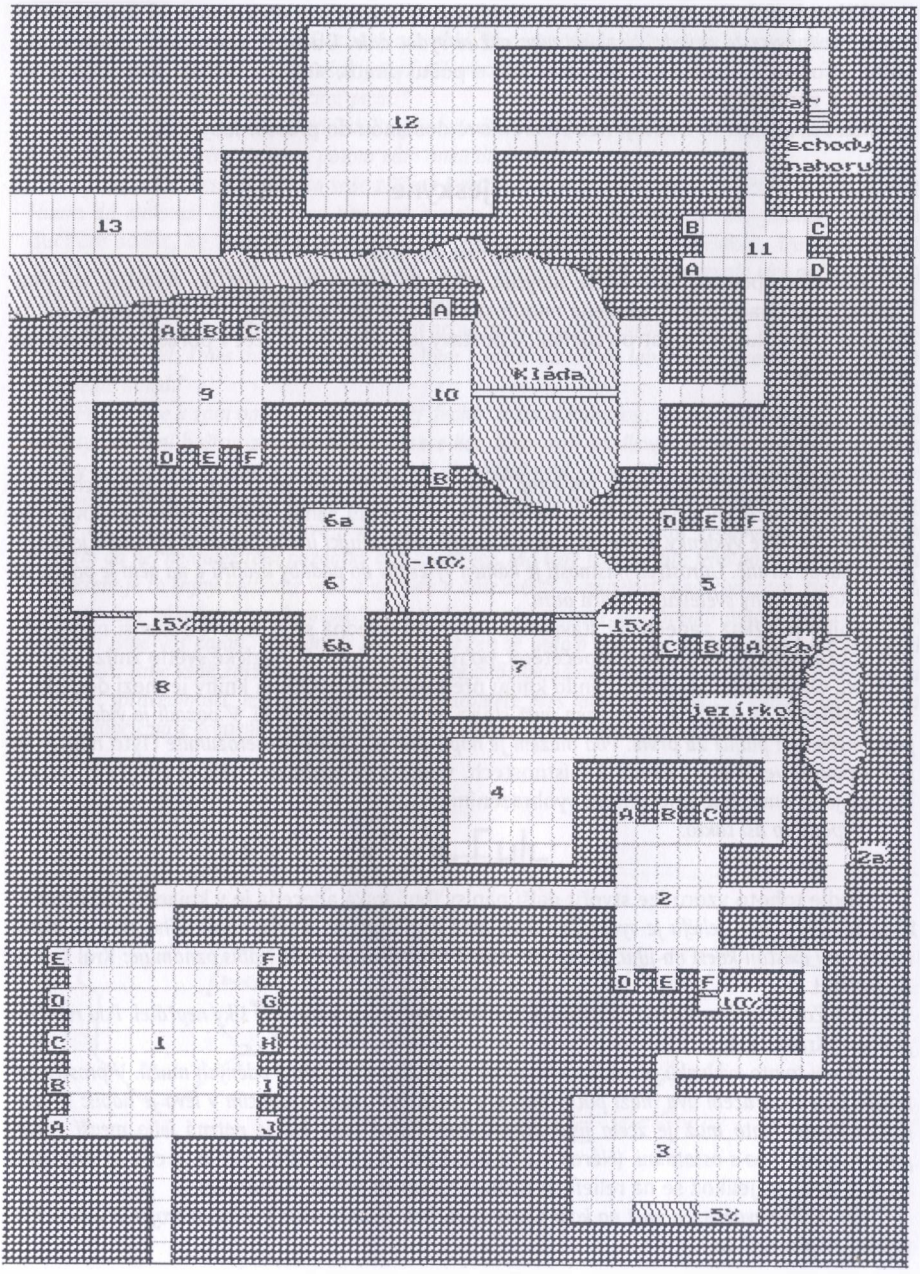
Podle tohoto vzoru lze stvořit další nápisy (huňárská abeceda je v knize v Dodatcích).

B – *Na tomto reliéfu je vyobrazen další muž dohlížející na stavbu obrovského města. Takové města, prý existují kdesi na jihu, ale vy jste žádná tak veliká neviděli. Nápis oznamuje:* Král Gorky Budovatel.

C – *Zde je vyobrazen muž v zbroji, který hrdě stojí nad poraženými šiky nepřátel. Pod reliéfem je nápis:* Král Dreida.

D – *v tomto výklenku je vyobrazeno setkání několika majestátně oděných mužů. V prostředku reliéfu jsou vyobrazeni dva muži potřásající si pravicí. Pod mužem stojícím v levo je nápis:* Místodržící Kron. *Tento muž je zcela jistě příslušníkem lidské rasy, jen je patrná jeho menší výška, porovnáváme-li ho s ostatními.* (Národ Huňárů byl poněkud menšího vzrůstu, což se doposud nedalo poznat, jelikož se na reliéfech zatím objevovali pouze Huňárové)

E – *Zde je vyobrazen muž na koni s pery zdobenou helmicí. Muž je plně ozbrojen a vede veliké vojsko. Nápis:* Král Io.


12
1a
schody
nahoru
13
B
C
11
A
D
A
A B C
Kláda
9
10
D E F
B
6a
D E F
-10%
6
5
-15%
-15%
6b
C B A
2b
8
7
jezírko
4
A B C
2a
2
E
F
D
G
C
1
H
B
I
A
J
D E F
10%
3
-5%

F – *Zde se nachází obraz muže, který prochází vesnicí zničenou požárem. Je zachycen jak rozdává peníze zchudlým vesničanům.* Podle nápisu se jmenoval Ruuda.

G – *Muž vyobrazený na tomto reliéfu sedí skloněný nad stolem a naslouchá svým rádcům. V pozadí stojí několik spoutaných mužů. Nápis:* Král Lalok Moudrý.

H – *Tento reliéf vyobrazuje pohřební průvod nesoucí muže s mečem na prsou. Muž je ve zbroji, která je poničena bojem. Nápis:* Král Okar II. Poslední rytíř.

I – *Zde je opět vyobrazení muže stojícího na přídi. Vede malou flotilu lodí a v pozadí se nachází hořící město na pobřeží moře. Nápis:* Král Kuzma III.

J – *Zde je muž dohlížející na stavbu vysoké věže. V pozadí je vidět rozbouřené moře. Nápis:* Místodržící Mohadar.

Tato místnost poskytuje přehled nejslavnějších lidí huňárského království.

2)

Tato místnost je velmi podobná předchozí. Nachází se zde několik výklenků s reliéfy a z místnosti vedou tři východy. Nad nejsevernějším je vyobrazen rudý kruh, nad prostředním zlatý trojúhelník a nad nejjižnějším bílý čtverec.

Výklenky: A – *Zde je vyobrazen muž na trůnu a po jeho pravici sedící další muž. Pod tímto mužem je nápis* Princ Kuzma. *Muž na trůně má na košili znak ve tvaru kruhu proťatého bleskem.*

B – *Zde je vyobrazen princ Kuzma, jak bojuje s muži se stejným znakem na uniformě, jako má nad předchozím obrázku muž na trůně.*

C – *Zde je opět princ Kuzma, který se sklání nad stolem a po obou stranách stolu jsou muži, kteří mu radí. Muž po pravici sedí a cosi mu našeptává, druhý muž divoce gestikuluje a v pravici má meč.*

D – *Zde je Kuzma vyobrazen jak klečí před oltářem na němž je vyobrazen trojúhelník postavený na vrcholu a s rukou v prostředku.* (Zeptají-li se na to hráči, pak se dozvědí, že je to levá ruka – Ta Huňárům symbolizuje správné rozhodnutí, protože levá ruka je blíže srdci. Tato ruka v trojúhelníku je symbolem jejich boha Huura.) *Kuzma pálí na oltáři kadidlo a hledí do nebe. Tento reliéf je výjimečně mistrovsky zpracovaný a předčí všechny ostatní.* Za tímto výklenkem je ukryt váček s kadidlem, který budou dále postavy potřebovat.

E – *zde je Kuzma znázorněn stejně jako v předchozí místnosti v reliéfu* A, *tedy v čele odplouvajícího loďstva.*

F – *Zde Kuzma dohlíží nad stavbou města a pod ním je nápis Král Kuzma.*

Tyto reliéfy popisují starou událost. Princ Kuzma žil kdesi v pravlasti lidu Huňárů se svým bratrem, který kraloval. Ten se jej však obával, protože se říkalo, že Kuzma je schopnější panovník, a proto se pokusil ho odstranit. Kuzma se však ubránil jeho lidem a rozmýšlel se, co udělá. Nakonec se rozhodl opustit bratra a založit někde daleko své království. Tři cesty z místnosti symbolizují Kuzmovo rozhodnutí. Cesta vlevo s rudým kruhem symbolizuje boj, což mu radí na reliéfu C jeden z jeho rádců. Cesta vpravo s bílým čtvercem symbolizuje odpuštění a smíření se s bratrem. Prostřední cesta značí „zlatou střední cestu", což v jeho případě bylo odplutí pryč ze země.

2a)

Zde je malý výklenek, v němž je stejný oltář, jaký je v předchozí místnosti vyobrazen na reliéfu D. *Kousek od tohoto místě začíná jezírko, na němž je na první pohled patrné, že není tvořeno vodou. Tekutina je černá, podivně bublá a stoupá z ní páchnoucí pára. V dálce je pak vidět vor, který je u druhého konce jezírka.*

Vor je magický a dá se přivolat pouze zapálením kadidla z místnosti 2) na oltáři v 2a). Kapalina je nepříliš agresivní kyselina (1-3 životy za kolo strávené v jezírku a 1 život za další kolo s namočeným oblečením z jezírka na sobě nebo za kolo, kdy je postava pouze mokrá).

3)

Tato místnost je celá obložená mramorem, ozdobená honosnými freskami s kresbami paláců a prostřední tři sáhy na jižní stěně tvoří reliéf obličeje usmívajícího se muže s korunou. Nejnápadnější na tomto reliéfu jsou oči muže, které tvoří dva modré vybroušené kameny. Je zde poměrně čerstvý vzduch, protože uprostřed stropu je malý přírodní komín.

Tato místnost představuje smíření Kuzmy s jeho bratrem. Vstoupí-li někdo na tři vyšrafované sáhy podlahy, před reliéfem, z usmívajících se rtů muže se vyvalí otravný plyn. Postavy vzdálené dva a méně sáhů si hodí na past Odl ~ 9 ~ 2-7/3-18. Plyn se po nějaké době komínem dostane z místnosti. Kameny v reliéfu, které tvoří mužovy oči, jsou tyrkysy, ale postavy nemají šanci je dostat ven.

4)

Místnost, do které jste právě vstoupili, je prostá a časem zašedlá. Na stěnách je jedinou ozdobou několik párů dávno rezavých mečů. Uprostřed západní stěny je naopak celkem zachovalé ozdobné brnění se znakem kruhu proťatým bleskem. Na západní stěně za vystavenou zbrojí se nachází zašedlá freska muže na trůnu.

Tato místnost je symbolem boje Kuzmy s jeho bratrem. V místnosti se nic nestane, dokud postavy nesejmou některý z mečů ze stěny. Na to zareaguje magické brnění, které se dá s postavami do boje.

Magické brnění

Životaschop.: 4
Útočné číslo: 6+3
Obranné číslo: 4
Odolnost: 21
Velikost: B
Pohyblivost: 10/humanoid,
Zranitelnost: B, C, D, G, K, N
Zkušenost: 250

Magické brnění má jednu nepříjemnou vlastnost. Je odolné vůči magii a navíc každé přímé kouzlo seslané na brnění mu doplní životy v poměru 1 mag=1 život. Postavy to poznají podle toho, že kouzlo jako např. blesk se jakoby rozpadne do malých výbojů, které brnění obklopí. Výboje pak zarovnají poškození vzniklé bojem (ekvivalent zranění, např. prohnutí zbroje). Poté, co postavy zlikvidují magické brnění, mohou, napadne-li je to, pobrat jeho zbytky a nechají-li si ho někde opravit, může jim dále sloužit jako rytířská zbroj. Zbroj je z Magitinu, kovu, který byl jedním z největších vynálezů civilizace Huňárů, a toto brnění pak bude chránit svého majitele před jakýmkoli kouzlem na něj seslaném. To však neplatí na kouzla typu Ohnivý déšť atd., neboť ty se nesesílají přímo na postavu. Uvnitř brnění se také bude nacházet magitinové srdce, které řídilo činnost celého „stroje". Toto srdce pro postavy není

nijak důležité, ale v případě, že si postavy zbroj vezmou a nechají si ji opravit, může toto srdce způsobit nositeli značné potíže. Srdce je „naprogramováno" tak, aby zbroj napadla kohokoliv s obnaženou zbraní v ruce, a na tom nic nezmění ani to, že ve zbroji bude cizí postava. Postava se může brnění bránit což je past Sil ~ 8 ~ ovládne ho / je ovládán brněním. Jestliže postavy srdce odstraní, už nebude mít na brnění vliv. V místnosti se dále nenachází nic zajímavého.

5)

Vstoupili jste do další místnosti s reliéfy. Je téměř navlas stejná jako ta předchozí, jen je menší.

A) *Na tomto reliéfu je znázorněn mladý král, který prchá z bojiště. V pozadí je voj skládající se především z lidí a trpaslíků, který jásá po vyhrané bitvě. Pod tím je nápis:* Král Dreida.

B) *Další reliéf znázorňuje mladého Dreidu, radícího se se skupinou starších mužů.*

C) *Zde je vyobrazena královská síň vládce trpaslíků. Trpasličí král sedí na trůně a po jeho pravicí klečí u jeho nohou muž, se znakem trojúhelníku postaveném na vrcholu na svém tabardu. Klečící muž cosi našeptává králi, který se mírně mračí.*

D) *Tento výjev je velmi podobný předchozímu, jen králem je člověk. Stejně jako na minulém reliéfu i zde mu muž se znakem trojúhelníku cosi našeptává.*

E) *Tento reliéf znázorňuje bitvu, tentokráte však spolu bojují trpaslíci a lidé. V pozadí je patrné vojsko s praporem trojúhelníku, jež je shromážděno pod blízkou horou.*

F) *Na tomto reliéfu je král Dreida jedoucí na koni a v pozadí jsou pobité šiky trpaslíků i lidí.*

Tato místnost stručně popisuje první léta vlády krále Dreidy. Ten se brzy střetnul se sousedním královstvím Hurunů, stejně jako se musel vypořádat s opakujícími se přepady horských trpaslíků. Dreida se po počátečních neúspěších uchýlil ke lsti a poštval proti sobě trpaslíky a sousední Huruny. Sám pak po několika týdnech tvrdých bojů obě vojska zlikvidoval, z království Hurunů učinil vazalský stát a s trpaslíky uzavřel výhodnou mírovou smlouvu.

6)

Toto místo je spíše rozšířenou chodbou, než místností. Jeho úkolem je navodit podobnou situaci, jako byla znázorněna v předchozí místnosti. Až se hrdinové dostanou na vyšrafované čtverečky, z tajných místností **7)** a **8)** se vyřítí skupiny nepřátel. Skupina z místnosti **7)** je velikosti A a čítá asi 7 členů (představuje trpaslíky a jejich ničivé přepady v týlu krále Dreidy) a skupina z místnosti **8)** je velikosti B a má asi 10 členů (ta znázorňuje vojsko Hurunů). Jestli hrdinové pochopili význam místnosti **5)**, měli by udělat toto: Uhnout do výklenku **6a)** či **6b**) a nechat obě skupiny, ať spolu bojují. Z bitvy vyjde vítězně početnější skupina z místnosti **8)**, z níž přežijí 2-4 členové. Ti se pak vrhnou na dobrodruhy, či spíše postavy budou mít příležitost se na ně vrhnout a dobít je. Zde jsou parametry bojovníků:

Bojovník	velikosti A	velikosti B
Životaschop.:	3+3	3
Útočné číslo:	6/+2	5/+2
Obranné číslo:	4	6
Odolnost:	21	
Zranitelnost:	humanoid + N, ale A0, H0, L0, M0	
Pohyblivost:	18/humanoid	
Zkušenost:	150	

Oba druhy bojovníků jsou magické. Jsou vytvořeni z magitinové kostry a zbytek je dotvořen pomocí speciálně upraveného jílu. Postavy si toho všimnou již při boji, ale to pro ně nebude žádná výhoda. Tato místnost je velkým sítem pro vetřelce, neboť ten, kdo se nebude věnovat obrazově zpracované historii Huňárů, ten ji asi zdráv neprojde.

7) a 8)

Místnost, do které jste vstoupili, je naprosto bez ozdob. Je celá šedá a jediná zajímavá věc je trůn velikosti A (respektive B v místnosti **8)**).

Tyto místnosti mohou postavy nalézt až po bitvě v místnosti **6)**, kdy se otevřou tajné magické dveře. Alchymista zde může uvidět velké množství magie. V těchto místnostech byli uchováni bojovníci pro boj v místnosti **6)**. Byli magičtí, ale přesto aby mohli přežít staletí, která tu strávili, museli magii čerpat z křesla, které měli k dispozici. Toto křeslo bude působit i na hraničáře a kouzelníky, a to tak, že jim doplní magy na maximum, když na něj usednou. Křeslo však zapůsobí pouze na prvního z těchto povolání, kdo na něj usedne. Příští den pak tomu bude stejně.

9)

Opět jste vstoupili do známé místnosti s reliéfy a výklenky. Zde je jejich popis:

A) *Na tomto reliéfu je znázorněn mladý král v plné zbroji se svou armádou v boji proti svým soukmenovcům, sjednoceným pod praporem s modrým polem a bílým trojúhelníkem. Pod tímto výjevem je nápis:* Král Lalok

B) *Zde je vyobrazen tentýž král, jak jede na koni a za ním je průvod spoutaných mužů v plné zbroji se stejným znakem na zbroji, jako je na praporcích předchozího reliéfu.*

C) *Zde je král Lalok jak naslouchá rádci, který je evidentně rozzuřen a v ruce (pravé) svírá válečnou sekeru.*

D) *Tento výjev je podobný předchozímu, ale rádcem je muž v poněkud klidnějším rozpoložení.*

E) *Reliéf zobrazuje krále Laloka jak si potřásá rukou s mužem v brnění se znakem, jaký mají spoutaní rytíři na reliéfu* B.

F) *Zde je opět král Lalok jedoucí v plné zbroji do boje a následují jej muži, se kterými bojoval na reliéfu* A.

Zde je vyobrazen příběh z počátku vlády panovníka Laloka, který si vysloužil přízvisko Moudrý. Král Lalok vládl v době úpadku Huňárů a proto hned z počátku své vlády zaváděl ve svém království reformy, zvláště pak v oblasti vojenské. Snažil se vybudovat lepší obranný systém říše, ale musel tím porušit starší privilegia huňárské šlechty. Ta se proti němu vzbouřila a vytáhla do boje. Král odbojné šlechtice porazil, ale udělil jim milost pod podmínkou, že uznají na svých panstvích jeho nové reformy. Král se tak se svými šlechtici nejen smířil, ale později i spřátelil. V dalších letech jeho vlády se pak ukázal tento krok i jeho reformy jako velmi užitečné.

10)

Již když jste se blížili k této místnosti, cítili jste z ní mírný průvan. Místnost je veliká a v jejím prostředku je sedm metrů široká přírodní propast, jejíž dno mizí v nedohlednu. Přes propast vede velmi úzká kláda z pro vás neznámého materiálu. V místnosti jsou ještě před propastí dva výklenky, ten vlevo obsahuje prázdný bílý pergamen, ten vpravo skrývá okovanou bojovou hůl.

Tato místnost simuluje rozhodnutí krále Laloka. Přes problém, v tomto případě propast, se můžou postavy dostat buď s pomocí hole, která představuje boj a potrestání odbojných šlechticů, nebo mohou použít prázdný pergamen představující odpuštění a smíření. Obě věci jsou magické, stejně jako kláda, která je z Magitinu, kovu, který se vyrábí za pomocí magie a je na ni velmi citlivý. Jestliže postavy vstoupí na kládu bez holi nebo pergamenu, kláda se začne silně otřásat a přejít ji je past Obr ~ 12 ~ nic / pád z výšky 350 sáhů a důsledky s ním spojené... Magitin zároveň pohltí jakékoli kouzlo seslané v místnosti. Pokud postavy vstoupí na kládu s holí, nic se zpočátku nebude dít, ale asi v prostředku propasti se začne hůl otřásat a ztíží přechod na past Obr ~ 9 ~ nic / pád. Zachová-li však postava po pádu chladnou hlavu a bude-li se dál držet hole, pak se s ní hůl po chvíli vrátí k výklenku, kde byla uložena. Pergamen naopak bude postavu jistit a past bude mít nebezpečnost 1. Obě věci se po použití vracejí na místa, kde byly uložené, a v žádném případě nemohou opustit místnost. Pokud se postava pokusí dát si pergamen do torny, může dojít ke komické situaci, kdy ji bude pergamen táhnout značnou silou zpět. Tato situace pak, neudělá-li s tím dotyčná postava něco, může ztratit něco ze své komičnosti, když bude takto postava vtažena nad propast, zvláště pak když porovnáme, jaká je pravděpodobnost, že se torna utrhne, když je postava tažena po podlaze, a o co je větší, vznáší-li se nad propastí!

11)

Místnost do které jste vstoupili, je opět s reliéfy.

A) *Na reliéfu je muž v plné zbroji, který prchá s hloučkem dalších rytířů z boje. Voje, které ho zahánějí, mají prapor orla v letu, což je starý Ormský symbol. Pod tím je vyryto:* Král Kuzma III.

B) *Tento reliéf vyobrazuje krále, jak se radí s velkým počtem honosně oděných mužů.*

C) *Zde je král v čele flotily odplouvající od pobřeží. V pozadí je hořící město.*

D) *Zde král Kuzma III. dohlíží na stavbu nového města.*

Tato místnost vypráví o nejdůležitějším kroku Huňárů v době panování Kuzmy III. Král poté, co poznal, že království i přes svou vyvinutou technologii nemá šanci zadržet příval kočovných lidí z jihu, se rozhodl odplout. Vše podstatné po sobě spálil, aby nepřátelům nezanechal kořist ani produkty huňárské civilizace. S flotilou král odjel na sever, až doplul k ostrovu, který je dnes sídlem pirátů. Zde si pak Huňárové vystavěli nové město.

12)

Tato místnost je velká, ale naprosto prázdná. Zdi i podlaha jsou hladké a úplně bez ozdob. Z chodby vedoucí na jih je vidět světlo.

Tato místnost nemá žádnou speciální funkci, jen v případě potyčky v místnosti 13 může sloužit jako „bojové pole".

13)

Místnost, do které jste vstoupili, připomíná spíše přírodní jeskyni táhnoucí se směrem na západ, odkud také proudí do místnosti světlo. Hned u vchodu do místnosti se po pravé ruce objevil masivní, těžce opracovaný totem. Jinak se nezdá, že až na podezřelé skřeky ozývající se ze západu je v místnosti něco zajímavého.

Postavy však bude bedlivě sledovat bron schovaný ve stínu jeskyně. Broni sem přijeli s výpravou krále Kuzmy III. Žili s lidem Huňárů téměř v symbióze a sloužili jim za věci, které

si neuměli vyrobit. Huňárům trvalo velmi dlouho, než se jim podařilo brony „ochočit" a přesvědčit je k vzájemné spolupráci. Když pak opouštěli území dnešního Orm-a-Lisu, museli s sebou vzít broní totem, který je pro ně posvátnou a životně důležitou věcí. Broni, kteří byli kdysi v Ormu hojní, věří, že bez přítomnosti totemu by nedokázali žít. Na svůj totem jsou proto velmi hákliví a nikomu nedovolují se k němu přiblížit. Poté, co se postavy přiblíží nebo se dokonce dotknou totemu, spustí strážný bron poplach a přivolá další brony. Těch se může přihnat až 20 a musí postavy zatlačit zpět do místnosti 12 . Pokud se postavy dotkly totemu, budou je broni zuřivě pronásledovat i dál. Tento boj má simulovat situaci Kuzmy III. Postavy by měly ustoupit do chodby v severovýchodním rohu a po schodech vstoupit do dalšího patra labyrintu. Tam je již rozzuření broni nebudou pronásledovat.

a)

Na tomto místě se nachází mohutná páka.

Páka vyřadí na 6 směn všechny nástrahy v patru historie. Je určená pro cestu z věže do města a tak postavám moc nepomůže.

Patro kultury

Toto patro návštěvníka stručně provází hlavními směry huňárského umění. Poté, co postavy vystoupí po schodech z patra historie, budou muset jít chodbou asi půl hodiny rychlé chůze (budou-li prohledávat každý kus podlahy, půjdou značně pomaleji) než dojdou k další místnosti.

14)

Vstoupili jste do místnosti, jejíž podlaha je vyložena mramorem, stejně jako stěny. Jen co jste vešli, začal strop nepříliš ostře svítit (Stejně tomu bude i v ostatních místnostech tohoto patra). *Rohy místností vytvářejí menší místnůstky, spojené s místností původní. V těchto rozích jsou již z větší místnosti patrné sochy.*

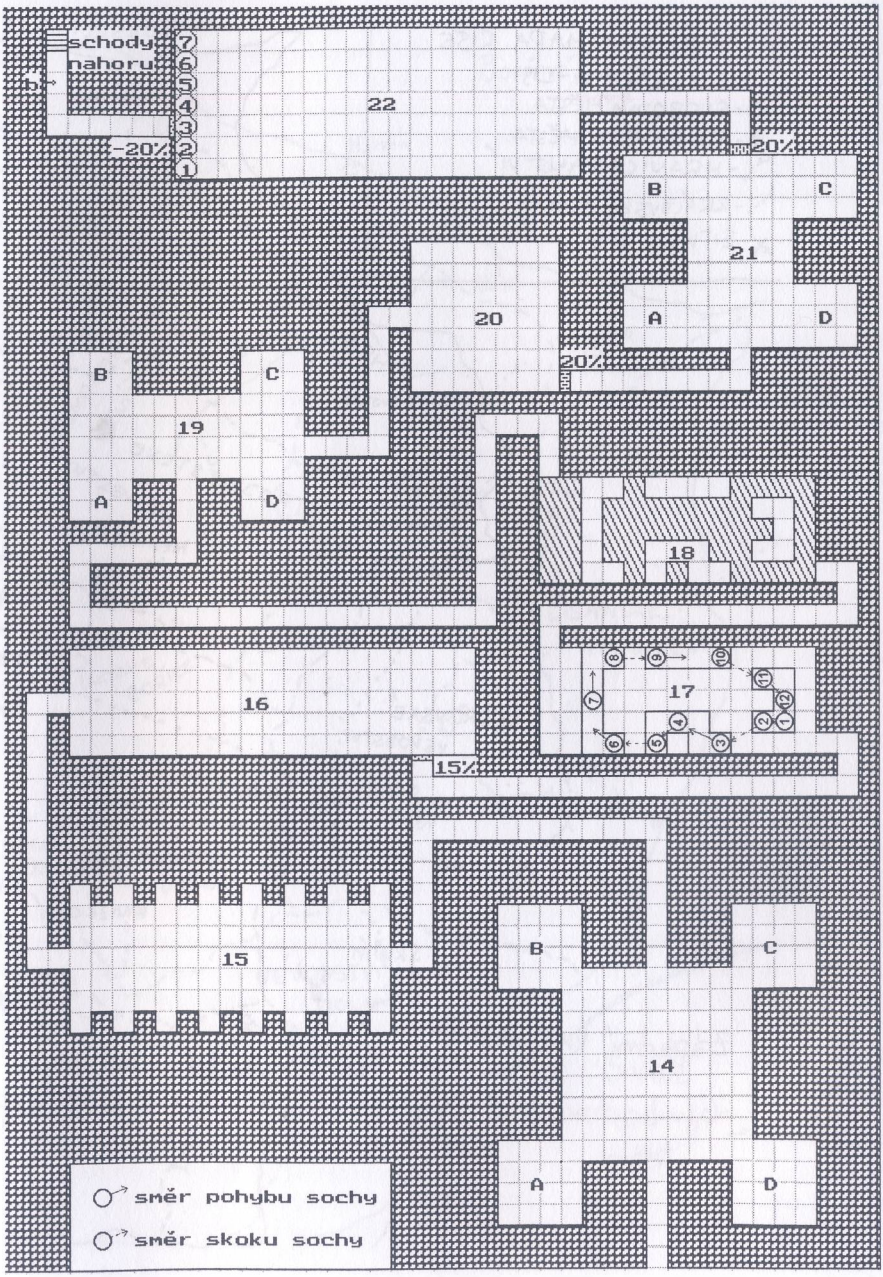
A) *V této místnůstce jsou dvě sochy, obě očividně znázorňují malíře při práci. Jedna socha má v ruce štětec a kolem rozloženy kalíšky, zřejmě s barvou, druhá již kritickým okem prohlíží vykonané dílo na plátně.*

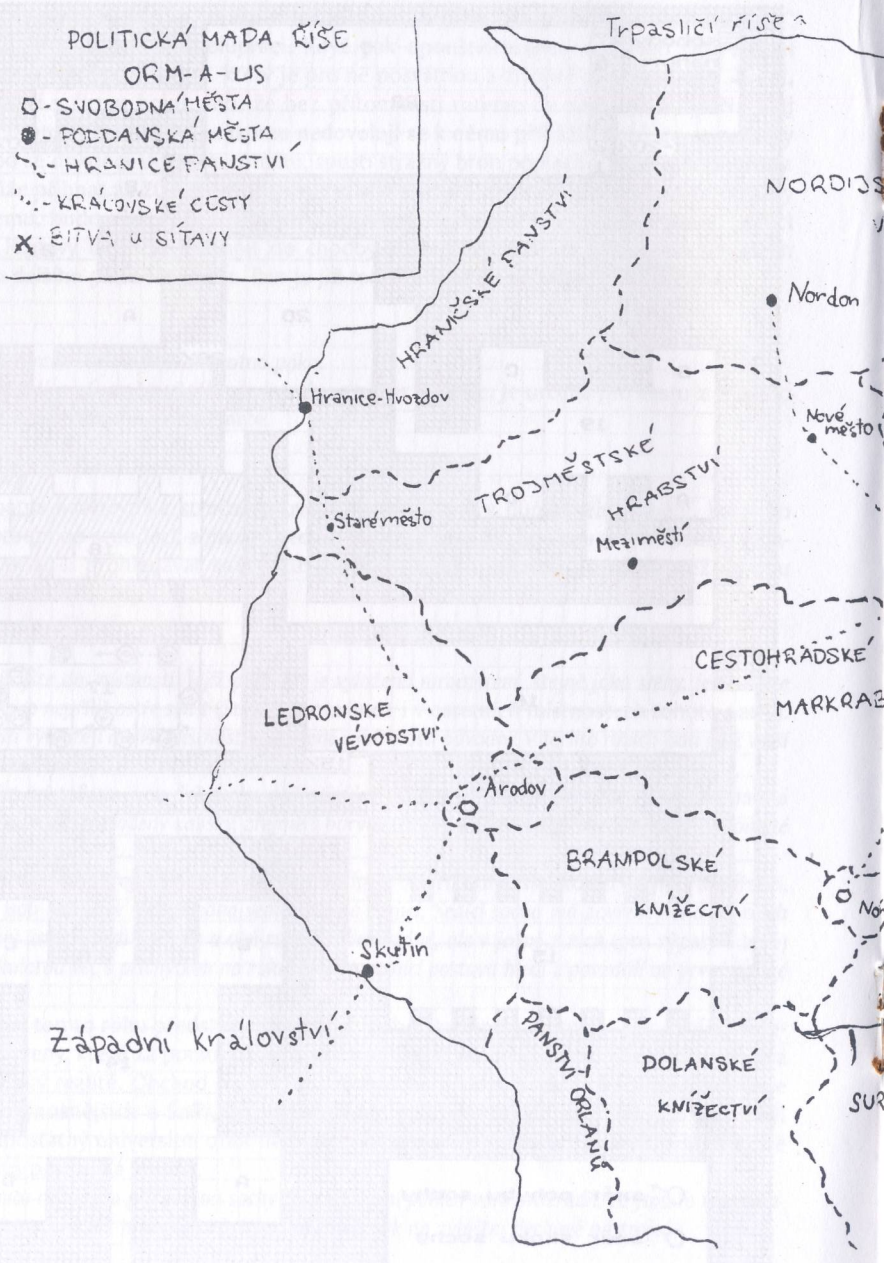
Tyto sochy samozřejmě naznačují, že jedním z oborů huňárské kultury bylo i malířství.

B) *Zde jsou opět dvě sochy, jedna sedící, druhá stojící. Sedící socha má zavřené oči a na rtech sotva znatelný úsměv. Sedí v křesle a obě ruce visí bezvládně, ale v jedné z nich* (pro rýpaly v levé) *má zvláštní kulatou věc s příchytkou na ruku. Druhá, stojící postava hledí z povzdálí na první a také se usmívá.*

Sousoší v tomto rohu představuje netradiční obor huňárské kultury – tzv. „Snící kameny". Jde o kameny, které za pomocí magie navozují velmi silnou sugesci, která pak vyvolává sen velmi blízký realitě. Obchod se Snícími kameny byl v době vrcholu huňárské civilizace jedním z nejvýnosnějších a Sníři, výrobci kamenů, byli považováni za umělce. Snířství byl dokonce samostatný universitní obor na uměleckých vysokých školách Huňárů a šlo vlastně o velmi citlivá psychická kouzla.

C) *V tomto rohu jsou pro změnu sochy tři a již první pohled vám prozradil, že jsou to muzikanti. Jeden hraje na pro vás neznámý nástroj, další dva pak na zvláštní dechové nástroje.*


schody nahoru
b
1
2
3
4
5
6
7
22
-20%
20%
B
C
21
20
A
D
20%
B
C
19
A
D
18
16
17
15%
15
B
C
14
A
D
směr pohybu sochy
směr skoku sochy


POLITICKÁ MAPA ŘÍŠE
ORM-A-US
O - SVOBODNÁ MĚSTA
● - PODDANSKÁ MĚSTA
- HRANICE PANSTVÍ
- KRÁLOVSKÉ CESTY
X BITVA U SÍTAVY
Trpasličí říše
NORDIJS
Nordon
HRANIČSKÉ PANSTVÍ
Hranice-Hvozdov
Nové město
TROJMĚSTSKÉ
HRABSTVÍ
Staré město
Mezi město
CESTOHRADSKÉ
MARKRAB
LEDRONSKÉ
VÉVODSTVÍ
Arodov
BRANDOLSKÉ
KNÍŽECTVÍ
Skuřín
Západní království
PANSTVÍ ORLANŮ
DOLANSKÉ
KNÍŽECTVÍ

Bouřlivé moře
Armûn
Bopovův Rok
Harnín
GILDA
TEMNOV. KNÍŽECTVÍ
Učti
Lokno
Donarovice
DOLNONORDIJSKÉ KNÍŽECTVÍ
Temnova
JINOVSKÉ PANSTVÍ
Trosk
Jadov
LISANSKÉ MARKRABSTVÍ
DLOUHÉ BOŘICE
Lis
KNÍŽECTVÍ HORNÍHO LISU
Aniso
DOLNÍ BOŘICE
HORNÍ BOŘICE
Sountoky
VÉVODSTVÍ DOLNÍHO LISU
Slzice
Laskan
Svaz svobodných měst
OMSKÉ KNÍŽECTVÍ

Hudba se v huňárské kultuře prosadila hlavně díky cizím vlivům a možná proto zpočátku nebyla tolik oblíbená. Později však začali Huňárové vyrábět dokonce vlastní nástroje a vytvářet zcela originální huňárská hudební tělesa.

D) *Zde se nachází ojedinělá socha zobrazující ženu v pohybu, snad tančící. Žena je oblečena ve zvláštním rouchu, které nevypadá zrovna ideálně pro tanec.*

Huňárský tanec byl prvním z mnoha umění jejich civilizace. Již v prvopočátcích byl spojen s huňárským náboženstvím a světské tance se vyvinuly až později.

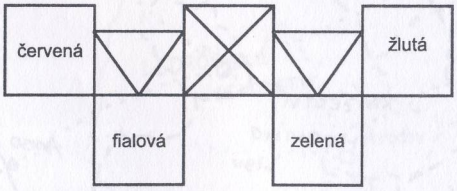
15)

Poté, co jste vstoupili do místnosti ,začal strop opět světélkovat (další místnosti to však už neudělají). *Místnost je dlouhá a je po obou stranách lemována výklenky. Tyto výklenky jsou vyplněny obrazy. Obrazy jsou různé, jediné, co mají společného, jsou ostré, nepřirozené, skoro až reflexní barvy.*

Huňárové měli ve výrazných barvách zalíbení a to odpovídalo jejich představě o krásném obrazu. Obrazy nejsou dále ničím pro postavy důležité. Samotné obrazy jsou chráněné magickým zařízením bránícím doteku podobně jako sklo v nám známých obrazech. Toto zařízení se dá překonat kouzlem Zlom kouzlo za 15 magů s pravděpodobností úspěchu 70%.

16)

Tato místnost je vyzdobena podobně jako úvodní místnost tohoto patra (místnost 14)), její severní strana však navíc obsahuje sestavu pěti zvláštně spojených barevných čtverců (či spíše čtyř barevných a jednoho proškrtnutého) a dvou trojúhelníků. Jižní strana je pak ozdobena barevným mišmašem z odporně ostrých, trošku světélkujících barev. Sestava čtverců a trojúhelníků na severní straně vypadá takto:



Postavy mají uhodnout, která barva se hodí do skládačky. Není to těžké, trojúhelníky naznačují, že čtverce patří do dvou skupin. První skupina je červená + hádanka = fialová, druhá pak žlutá + hádanka = zelená. Ano, je to modrá. Jižní stěna je schválně přehnaně barevná. Jsou v ní tajné dveře, které se nacházejí za jednou modrou skvrnou. Neuhodnou-li postavy správnou barvu, budou muset dlouhou dobu koukat do onoho barevného chaosu. Po jedné směně je začnou bolet oči, po druhé hlava a dále se to bude stupňovat. PJ může například vymyslet nějaké postihy pro boj, podle toho jak byla skupina úspěšná v předchozích bojích atd.

17)

Místnost, v níž se nacházíte, je na první pohled dost chaotická. V místnosti je velký počet soch, všechny znázorňují ženu ve zvláštním oděvu. Po bližším prozkoumání je však patrné, že sochy znázorňují kroky jakéhosi tance. Strop i podlahy jsou bez ozdob, pouze na západní stěně je jeden trojúhelník postavený na vrcholu.

Tanec, jak již bylo řečeno dříve, měl význam především náboženský. V této místnosti je zachyceny umělkyně v Rouchu přivítání tančící Tanec boha Huury. U každé sochy je šipka, aby bylo jasně vidět, jakým směrem se socha dívá a „pohybuje". Tanec je velice symbolický, vždy začíná směrem z východu na západ a ve směru hodinových ručiček. Tanečnice při tomto tanci vlastně vytančí huňárské runy, které znamenají HUURA. Mezi runami samozřejmě musí být mezery, které jsou znázorněny tanečními skoky a tak je potřeba postavy upozornit, že sochy 2, 5, 8 a 10 jsou vytesány jakoby v počátku skoku. Další symbolika je pak v pohybu rukou, ale to už není pro naše dobrodruhy důležité.

18)

Tato místnost je rozměrově naprosto totožná s předchozí, jen v ní není ani jedna socha. Na západní stěně je stejný trojúhelník jako v místnosti předchozí.

Tato místnost měla v huňárské civilizaci svou tradici. Byla to závěrečná zkoušková místnost pro Tanec boha Huury. Tento tanec musel zvládnout každý student prvního ročníku uměleckých škol, chtěl-li postoupit dále. Studenti dali proto tanci přezdívku „Kláda" a zdolání této zkoušky nazývali „udělat kládu", zkouškové místnosti pak říkali „Jiskrárna". Místnost je udělána tak, že když kdokoli vejde a vstoupí na dlaždici, na kterou by nevstoupil tanečník Tance boha Huury, dostane elektrický šok, který mu ubere jeden stínový život. Dlaždice jsou na mapě vyšrafovány a dají se jednoduše poznat podle předchozí místnosti, v této místnosti již však pro dobrodruhy žádná nápověda není a podlaha je naprosto bez značek.

19)

Místnost je pěkně zdobená a v jejích čtyřech rozích se nacházejí čtyři sochy. Před každou sochou je kámen s malou páčkou a nápisem.

A) *Tato socha znázorňuje muže hrajícího na strunový nástroj podobný loutně. Na kameni je nápis* Taed von Hutt. Jestliže postavy zatáhnou za páku, *ozve se krátký veselý trylek vybrnkávaný na struny jakéhosi nástroje.*

B) *Socha v této části místnosti třímá v ruce krátký, ale nezvykle široký dechový nástroj. Nápis na kameni říká:* Ged Gedah. Páka: *ozval se smutný hymnus, hraný na nějaké píšťale s velmi hlubokými tóny.*

C) *Zde socha třímá již naprosto neznámý nástroj. Nástroj je téměř krychlový a socha jej drží v obou rukách. Na kameni je napsáno:* Naen Nehnut. Páka: *Ozvala se kakofonie zvuků, která však má svůj půvab a melodii.*

D) *Socha v tomto rohu drží v ruce dlouhý, široký a zároveň poměrně plochý nástroj. V druhé ruce má krátkou hůlku zakončenou bambulkou. Na kameni je napsáno:* Ulat von Jidan. Páka: *Ozvala se část zvláštní skladby, která je hrána na nástroj podivně prodlužující tóny.*

20)

Místnost, do které jste vešli, je nezdobená a bez dalších dveří. Na východní straně místnosti je páka a pod ní je kamenný podstavec. Na odstavci je osm výstupků vzestupně seřazených zleva doprava. Nad nimi jsou huňárské runy (C-D-E-F-G-A-H-C). *Vedle výstupků je malá palička.* Páka: *ozvala se smutná mollová melodie, hraná na dechový nástroj.*

Postavy brzy zjistí, že výstupky na kameni mají funkci hudební stupnice. Jejich úkolem však není zopakovat onu smutnou melodii. Melodie je ta samá, která se ozvala v předchozí místnosti u páky B. Úkolem postav je zahrát na stupnici jméno autora skladby, tedy G-E-D-G-E-D-A-H. Poté, co tento hudební kód postavy rozluští, se otevřou tajné dveře do další místnosti.

21)

Tato místnost je příjemně vyzdobená. Její stěny pokrývají pěkné tapisérie a podlahu barevné koberce. Ačkoliv je na obojím vidět, že to tu je už nějaký ten pátek, působí to velice uklidňujícím dojmem. V místnosti jsou zvýrazněny rohy. V každém je pohodlné křeslo otočené směrem ke stěně. Před křeslem je pak na malé poličce uložený podivný předmět kulového tvaru. Po bližším ohledání postavy o předmětu zjistí toto: *Na jedné straně je úchytka a nepravidelnosti na této straně napovídají, že je vytvořena na uchopení. Na druhé straně předmětu je malý výstupek.*

A toto jsou již dříve zmiňované Snící kameny. Postava, která se bude kamene dotýkat a zatlačí na výstupek, upadne do bezvědomí a bude se jí zdát velice realistický a živý sen. Kámen funguje tak, že okamžitě po stisknutí výstupku vyšle na toho, kdo se ho dotýká, silnou sugesci, takže postava nemusí mít ruku v úchytce. Ta je tam spíše proto, aby se kámen nepoškodil, až postava upadne do bezvědomí. V každém výklenku je jeden kámen a každý kámen se dá spustit pouze jednou denně. Až postavy „prohlédnou" všechny sny v kamenech otevřou se tajné dveře vedoucí do poslední místnosti tohoto patra. Postava, která sní sen, se nedá vzbudit žádnými prostředky, probere se sama po třech kolech. (Sny by měly být ne zvláštním papíře, který si přečte pouze postava, která kámen spustila. Nacházejí se v Dodatcích.)

Tyto sny jsou nejen ukázkami vrcholného sníšského umění, ale jsou vybrány tak, aby sdělily postavám určité informace o příští místnosti.

22)

Tato místnost je naprosto ohromující. Je podlouhlá s velmi vysokým stropem a na konci stojí sedm majestátních soch. Všechny sochy jsou naprosto stejné a vypadají jako nějaký neznámý bůžek, před nímž je malý vyšívaný kobereček, sloužící zřejmě ke klanění. Stěny místnosti jsou zdobeny reliéfy, které znázorňují průběh lidského života: narození – dětství – svatba – ... – smrt. Strop je zdoben barevnými freskami znázorňujícími zřejmě životy světců.

O této místnosti získaly postavy několik důležitých informací v místnosti předchozí:

1) Nacházejí se v mýtické Síni posledního rozhodnutí či soudu, kam podle Huňárů přijde duše po smrti a kde se rozhodne o jejím osudu.

2) Musí si vybrat jednu sochu, před níž se pokloní.

3) Správná socha má zřejmě něco společného s posvátným číslem trojúhelníku (není těžké přijít na to, že je to 3)

4) Správná = levá, alespoň pro Huňáry.

Problém je v tom, že tyto informace jsou rozhozeny mezi postavami a velmi proto záleží na jejich spolupráci. Řešení je pak jednoduché: **Správná socha je třetí zleva** a jedna z postav se před ní musí poklonit. Pak se otevřou tajné dveře a postavy budou moci opustit místnost. Spletou-li se postavy a pokleknou před jinou sochou (ve skutečnosti si stačí na kobereček pouze stoupnout), mohou se stát dvě věci. Vstoupí-li postavy ke třetí soše zpra-

va, dopustí se fatální chyby, neboť 5 bylo v huňárském náboženství číslem Nepřítele božího. Vstoupí-li postavy na tento koberec, v místnosti se zatmí a začnou v ní velice hustě lítat zelené blesky. Pravděpodobnost zásahu je 70% každé kolo. V této situaci mohou postavy buď nadále hledat správnou sochu, nebo místnost opustit. V místnosti však bude takový zmatek, že postavě, která se před sochu postavila, bude trvat nejméně 3 kola, než najde východ. Místnost se po osmi hodinách opět vrátí do původního stavu. Vstoupí-li jakákoliv postava k nějaké jiné soše (první, druhá, čtvrtá, šestá a sedmá zleva), zasáhne ji zelený blesk.

b)

Na tomto místě je masivní páka.

Tato páka má stejnou funkci jako páka v místě **a)**, ale deaktivuje patro kultury.

Patro vzdělání

Před tím, než se postavy dostanou do patra vzdělání, čeká je asi hodinová chůze podzemní chodbou.

23)

Místnost, do která jste vstoupili, má dvě delší stěny pokryté reliéfy vytesanými do skály. Reliéfy zřejmě nepopisují žádný příběh. Jako první je vyobrazení muže, který se dívá do zářícího oblaku na nebi. Další reliéfy znázorňují lidi při různé práci. Někteří něco zapisují nebo jsou sklonění nad nějakým nákresem, jiní pracují s neznámými nástroji nebo obsluhují nějaké stroje.

Tato místnost zhruba zobrazuje vývoj technologie huňárské civilizace.

24)

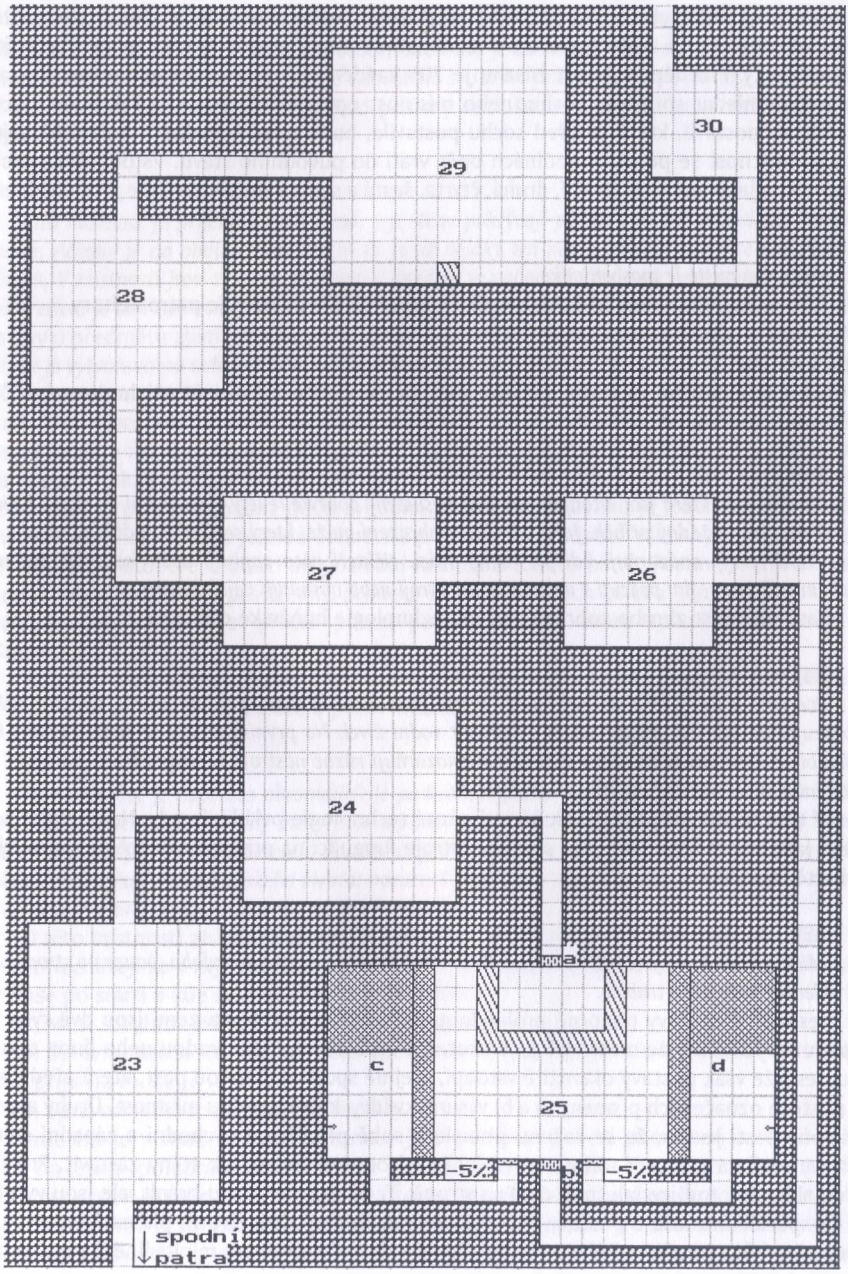
Podobně jako v předchozí místnosti i v této jsou dvě delší stěny pokryty reliéfy. Tentokrát však zobrazují lidi, kteří se zřejmě snaží ovládnout vodní živel. Na prvním reliéfu se snaží skupiny lidí vyhloubit koryto pro řeku. Další vyobrazení znázorňují různé nástroje či stroje, které jsou buď na ovládání vody či prostě fungují na vodní pohon.

V této místnosti popisují Huňárové různé technologie ovládání vody. Na obrázku jsou stroje jako vodní mlýn, ale také složitější stroje fungující na principech ještě neobjevených ve světě Orm-A-Lis.

25)

Místnost, do které jste vstoupili, je celkem strohá. Není v ní žádná ozdoba, pouze na stropě jsou dvě skleněné tyče nebo trubice.

Jestliže si postavy pozorně prohlédnou místnost, zjistí, že na zemi jsou dvě rýhy od západu k východu a že na stropě jsou skutečně trubice naplněné vodou nebo jinou tekutinou. Jestliže však postavy okamžitě vstoupí, zřejmě spustí nášlapnou past, která především na místech označených písmeny **a)** a **b)** vysune kvádry, které uzavřou místnost. Druhý aspekt nášlapné pasti je ten, že se začnou pomalu k sobě přibližovat východní a západní stěna. Postavy mají na zvrácení tohoto stavu 20 kol. Jsou dvě řešení, jak stěny zastavit. První je zničit skleněné trubice (alespoň dvě) na stropě. Ty se sice nemůžou bránit, ale jsou vyrobeny ze speciálního skla a postavy jim musí sebrat alespoň 100 životů, přičemž jediný, kdo proti nim může použít ruční zbraně, je kroll se zbraní s dosahem minimálně 2 sáhy. Druhý


30
29
28
27
26
24
23
c
25
d
-5%
b
-5%
spodní
patra

způsob je objevit tajné chodby v jižní stěně, které vedou přímo ke strojům posunujícím stěny a kde se na místech označených c) a d) nacházejí i páky zastavující tyto stroje.

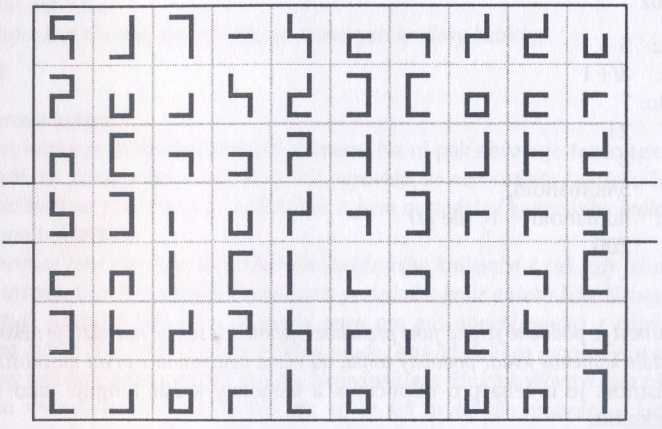
26)

V této místnosti se nachází opět několik reliéfů, tentokrát však zobrazují pouze mužské tváře, pod nimiž je vždy několikařádkový nápis.

V této místnosti jsou zvěčněni nejslavnější huňárští literáti spolu s ukázky svých děl.

27)

Místnost, do které jste vstoupili, má každý sáh podlahy popsán nějakým znakem. Na protější straně místnosti je pětiřádkový nápis. Nad každým znakem je ve stropě zabudovaná temná železná tyč.



Překlad nápisu i přepis Huňárského písma se nachází v Mohadarově knize. Místnost funguje tak, že když nějaká postava šlápne na písmo s určitou číselnou hodnotou (na římskou číslici), dostane zásah bleskem z kovové tyče nad písmenem za tolik životů, kolik je hodnota znaku (za I jeden, za L 50...), nejvýše však za 50. Ostatní písmena jsou neškodná.

28)

Reliéfy v této místnosti popisují výrobu nějakého materiálu. První ukazuje, jak horníci dolují rudu uvnitř hory. Druhé vyobrazení znázorňuje člověka míchajícího různé látky, na třetím reliéfu pak směs materiálu vlévá do rozžhaveného kovu. Na posledním zobrazení jsou nějací mniši modlící se nad zhotoveným výrobkem.

Zde Huňárové velmi stručně popisují výrobu Magitinu.

29)

Tato místnost je velmi strohá a téměř prázdná. Uprostřed podlahy leží tři meče složené do trojúhelníku. V prostředku jižní stěny je nevýrazný reliéf postavy muže. Nad mužem je trojúhelník postavený na jednom z vrcholů a po jeho levici je oltář.

V této místnosti si postavy mohou vzít jeden z mečů. Všechny jsou vyrobeny z Magitinu a mají parametry střední zbraně 5/+1, OZ +1. Meč má schopnost pohlcovat kouzla seslaná na jeho majitele; úspěšnost je u kouzel do 5 magů 100%, do 10 magů 80%, do 15 magů 60%, do 20 magů 40% a nad 20 magů 20%. Další vlastnost meče je, že si uchová desetinu magů pohlcených kouzel (vždy alespoň jeden) a za každých 10 takových magů vzroste obrana zbraně o jedna. Když však počet takto uchovaných magů vzroste na 50, meč už tuto energii neudrží, vybuchne a zraní všechny v okruhu dvou sáhů za 1k6 životů. Víc než jeden meč si postavy nemohou odnést; poté, co jeden zdvihnou z podlahy, se ostatní ani nepohnou (jako by byly nesmírně těžké). Jestliže postavy nepoděkují zobrazenému reliéfu huňárského boha v jižní stěně, reliéf se vytrhne ze zdi a v příští místnosti je dohoní s jedním ze zbylých mečů v ruce.

Kamenný muž

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	8/+1
Obranné číslo:	7
Odolnost:	21
Velikost:	B
Pohyblivost:	5/humanoid,
Zranitelnost:	humanoid + N, ale A0
Zkušenost:	200

30)

Tato místnost je podobně strohá jako předchozí. Jediné, co se v ní nachází, je několik lůžek, stůl a pár židlí a dále kamenný kvádr podobný tomu, na němž byla kniha v první místnosti.

Tato místnost je určena pro odpočinek a kamenný kvádr funguje jako teleport pro Mohadarovu knihu.

Dodatky:

Jak lichotit krollům – kniha, která je bestsellerem sezóny:

Vážení přátelé, všichni známe ty trapné situace, kdy nás napřažené kyje, šilhavé pohledy tupých obličejů a hluboké skřeky, kterým nerozumíme, vyvádějí z denní pohody a rovnováhy. Teď však, s touto knihou, se z této situace můžete dostat i bez použití armády či mocného kouzla. Nabízíme vám sedm zaručeně osvědčených a ve všech situacích použitelných rad, jak jednat s rozzuřenými krolly. Poskytování těchto rad bez povolení autora a autorizované prodejny (obchod pro dobrodruhy „U zcepenělého Kuby") zakázáno podle královské vyhlášky říše Orm-a-Lis platné ve všech zemích, se kterými má naše země obchodní spojení (Spojená knížectví západu, Sdružení svobodných měst, Království veškerého trpasličstva, Království Dor a říše Kahan).

1) Krollové jsou velmi dětinští. Jsou to vlastně malé děti uvězněné v obrovském těle. Jedna z nejúspěšnějších metod lichocení krollům je pokusit se jim převyprávět pohádku. Typická pohádka podle krollího gusta je typu: Jak prostý kroll Eman přechytračil elfa Elwina...

2) Krollům můžete zalichotit, pochválíte-li jim jejich uši. Je známé, že jsou na ně velmi pyšní, a chcete-li jim je pochválit, mluvte o jejich nadprůměrné velikosti a o nevídané koncentraci ochlupení.

3) Jsme-li u rad, jak krollům zalichotit, musíme vás také varovat před osudnou chybou. V žádném případě nenastavujte krollům zrcadla. Každý kroll podvědomě doufá, že je hezčí než ty okolní nestvůry, a tak tento pokus může skončit tragicky.

4) Krollové milují lesklé věcičky. Sami nemají natolik rozvinutou technologii, aby si je mohli vyrábět, a tak jim darováním takové věci velmi zalichotíte. Pozor abyste se nedostali do rozporu s bodem 3.

5) Krollové si rádi malují, a tak je velmi potěšíte, darujete-li jim pergamen a brk, nejméně však z orla či albatrosa.

6) Nejúčinnějším způsobem, jak krollovi zalichotit, je říci mu, že jeho moudrost je známa široko daleko a že ho vlastně přicházíte požádat o radu. Dáte-li mu nějakou primitivní hádanku, celý efekt výpovědi bude ještě znásoben. Např.: Putuji dalekou cestu, abych se dozvěděl magické číslo, které mi nemohli říci ani elfští mudrci. Ono číslo je blízké počtu prstů na obou rukou a je větší než 10 a zároveň menší než 12...

7) Zopakujte bod 6 s tím, že cestujete za moudrostí krollovy babičky.

Mohadarova kniha

První část knihy je psána huňárským písmem. Na ni pak navazuje tento text.

Milí přátelé, to, že čtete tento text, mi o vás napovídá, že nepocházíte z našeho lidu, ale z lidských kmenů sídlících na jihu. Jmenuji se Mohadar a jsem místodržící huňárského království. Povím vám celý svůj smutný příběh.

Narodil jsem se jako první syn místodržícího huňárského království a tak byly již moje budoucí dráha předem určena. Otec byl nejvyšším zástupcem posledního krále našeho lidu, Kuzmy III., kterého já již nepamatuji. Když mi byly tři roky, nastal onen pro nás osudný exodus z našeho království a odpluli jme na lodích do neznáma vstříc našemu osudu. Náš lid sídlil po mnoho let v severovýchodní oblasti krajiny ovládané lidmi sídlícími na jihu. Nejpyšnějším z jižních království byla říše Isun, která si s barbarskou neomaleností přivlastňovala vše, co se její hrubé síle neubránilo. Lid huňárů byl odjakživa lidem pokojným, kterému vládl Huura, bůh milosti a míru. Náš bůh nám zjevil mnohá tajemství přírody a učil nás zachovávat její zákony. To vše však dal k užívání pouze našemu lidu, pod podmínkou, že tato tajemství uchováme. Náš lid těchto tajemství používal k míru a prospěchu všech obyvatel země a pro zmírnění utrpení prostého lidu. Ale závist v očích lidí pocházejících z jižních končin svedla dohromady mocná vojska, která začala ohrožovat naše hranice a pálit a ničit vše co jim přišlo pod ruku. Náš lid se statečně bránil, ale hrdinové padali pod mnohonásobnou přesilou a podlé intriky našich nepřátel nás neustále oslabovaly. Poslední král Kuzma III. však hodlal učinit konec tomuto příkoří, svolal veškerý lid naší země a promluvil k nim:

„Lide huňárský, jak dlouho ještě budeš muset snášet toto příkoří odevšad se na nás hrnoucí? Jak dlouho ještě budou naše matky plakat nad padlými syny, naše ženy oplakávat mrtvé muže? A co víc, bratři, už dnes barbaři drancují naše knihovny a pošlapávají Bohem nám svěřená tajemství. Což sám velký Huura neshledá tuto naši neschopnost udržet si své dary jako rouhání? Musíme s tímto příkořím, bratři. Proto vydávám dnes tento rozkaz: Všichni z urozeného stavu nechť připraví lodě pro sebe a pro své poddané. Všichni z nízkého stavu ať se neprodleně přihlásí u svých pánů a jsou jim plně k dispozici. Kněžský stav se pak postará o to, abychom po sobě nezanechali nic, co by mohli naši nepřátelé použít, nic z nám Huurou svěřených darů. Za jeden měsíc pak veškerý lid odpluje královskou flotilou na sever, kde si nalezneme nový, lepší domov, tak jako to již dříve učinil náš praotec Kuzma."

A tak se také stalo. Veškerý lid se nalodil na flotilu, tak obrovskou, že se ani spočítat nedala. Naše domovy, města i vesnice jsme zanechali milosrdnému ohni. Cesta však pro nás nebyla šťastná. Přepadla nás bouře, v níž se potopilo mnoho korábů, mezi nimi i loď královské rodiny. Tu strašlivou bouři přežila sotva polovina lodí, přesto však naše výprava stanula po mnohých útrapách a značně prořídlá před břehy tohoto ostrova, našeho nového domova. A to je také má první vzpomínka z mládí.

Když jsem dospěl dostalo se mi cti převzít úřad místodržícího krále po mém otci. Náš lid žil v té době nuzně, neměl ani města ani pořádné pole. Rozhodl jsem se to změnit. Započal jsem stavbu města i strážné věže a na venkově jsem organizoval kultivaci půdy. Přesto všechno jsem si nemohl dělat iluze o budoucnosti našeho národa, protože lidu ubývalo a já to nemohl změnit. Sešel jsem se proto s přeživšími zástupci stavu šlechtického a duchovního a rozhodli jsme spolu o stavbě těchto podzemních prostor. Jako důvod jsem ve svém návrhu uvedl to, že tyto prostory uchovají poklady moudrosti dané nám naším Bohem. Sám jsem však věděl, že naši potomci to již potřebovat nebudou. A tak jsem sepsal tuto knihu, která má tajemství svěřená nám naším bohem pomoci pochopit i jiným národům, ač vím, že mne za to velký Huura zatratí a snad již zatratil. Pomodlete se, prosím, k vašim bohům za moji duši.

Zde, poutníci, začínám popis prostor mnou postavených. Popíšu vám téměř každou druhou místnost, vesměs to budou místnosti podobné té, ve které byla uložena tato kniha. Ostatní místnosti jsou tu pak proto, aby prověřily, zda jste poselství našeho lidu pochopili. Hodně štěstí.

Mohadar

Místnost, v níž byla uložena tato kniha, je přehledem nejslavnějších lidí naší historie. Ve výklencích jsou jejich podobizny. Popíši Vám je zleva.

Muž vyobrazený na prvním reliéfu je král Kuzma. Je to první král huňárského lidu. Byl princem v bájné zemi Išdar, v zemi našich předků. Byl však v ohrožení a proto se rozhodl opustit se svými poddanými a přáteli svůj domov a vydat se vstříc osudu.

Druhým z mužů je král Gorky Budovatel. Doba jeho vlády byla dobou míru a velkého blahobytu. Gorky financoval velkorysou výstavbu měst, která pak byla centrem naší kultury.

Muž ve třetím výklenku je král Dreida, jeden z největších vojevůdců a státníků naší historie. Nejen že dokázal naši říši vymanit z vlivu Isunské říše, ale podrobil si i okolní barbarské státy.

Na dalším vyobrazení je místodržící Kron, vládnoucí za nezletilého Aina I. Kron je zde zachycen po podpisu slavné Otemninské smlouvy, která definovala vztah říše Huňárů k říši Isun.

Další slavný muž naší historie je vojevůdce Io. Stal se proslulým především svou promyšlenou až pletichářskou vnitřní politikou a také významnými úspěchy na válečném poli.

Kníže Runda, vyobrazený na dalším reliéfu, byl současníkem Ioa. Na rozdíl od něj se však proslavil soucitnými sociálními činy na svém území. Podle pověstí se mu zcela podařilo na svém panství vymýtit chudobu.

Muž v kruhu rádců je král Lalok, zvaný Moudrý. Vládl již v době úpadku říše Huňárů, ale na rozdíl od svých předchůdců se stávající problémy snažil, a vcelku úspěšně, řešit řadou vnitrostátních reforem.

Na dalším reliéfu se nachází král Okar II., vnuk Laloka Moudrého. Stále se zhoršující politickou situaci se Okar snažil vyřešit jedním fatálním vojenským tažením. Toto tažení bylo neúspěšné a sám Okar při něm zahynul.

Muž na předposledním vyobrazení je již zmiňovaný Kuzma III., poslední král Huňárského lidu, který se rozhodl vyřešit narůstající problémy odchodem do nové domoviny.

Na posledním reliéfu se nacházím já, přátelé.

* * * * *

V následující místnosti je blíže přiblížen příběh Kuzmy I. Kuzma je mýtickým předkem našeho lidu. Vyrůstal jako druhorozený syn krále bájné říše Išdar. Po smrti svého otce začal vládnout v jednom menším knížectví na jihu země, zatímco jeho bratr Kuzumba se ujal vlády nad celou říší. Po několika letech se však Kuzumba začal svého bratra obávat a poslal na něj nájemné vrahy, převlečené do uniforem královských poslů. Zákeřná vražda se však nevydařila a přestože Kuzumba popíral účast na tomto činu, Kuzma poznal, odkud pochází hrozící nebezpečí, a podle toho se zařídil. Podle pověstí strávil noc na modlitbách a čekal, zda mu Bůh zjeví nejlepší řešení. Druhého dne pak začal připravovat odjezd a několik měsíců nato opustil se svými poddanými zemi svých otců. Po mnoha letech putování jeho flotila konečně přistála u bezpečných a přátelských břehů, na nichž se pak vyvinula mocná říše Huňárů.

* * * * *

Další místnost je věnována památce krále Dreidy. Dreida nastupoval jako mladý král. Dokázal si však brzy vynutit uznání všech velmožů. Využil současné krize v říši Isun a zcela zbavil lid Huňárů jejich poručnictví. Poté, co však isunští vojáci odešli ze země, musel král zcela sám uhájit hranice svého království. Nejprve proti hranicím vyrazily barbarské hurunské kmeny a nedlouho poté hořští trpaslíci. Král svolal zemskou hotovost, ale jeho voje, unavené přesuny od jedněch hranic k druhým, byly nakonec poraženy. Poté se král poradil s velmoži a pochopil, že oběma nepřátelům v plné síle se nemůže postavit. Diplomatickou cestou zasel nepřátelství mezi hurunské kočovníky a trpaslíky. Mezi nepřáteli vypukly tvrdé boje, které odvedly jejich pozornost od Huňárského království. Dreida situace využil, ve vhodnou chvíli udeřil na obě vojska a porazil je, Huruny si podrobil a s trpaslíky uzavřel výhodný mír.

* * * * *

Jste-li v další místnosti s obrazy, vězte, že popisuje příběh krále Laloka. Král Lalok byl potomkem krále Dreidy a vládl již mocné nezávislé říši. Jeho postavení však bylo natolik suverénní, že se proti němu vzbouřili velmoži, kteří se cítili jeho postavením ohrožení. Obě znepřátelené strany se střetly na válečném poli a vítězně z tohoto střetu vyšel král. Králi radili jeho přátelé všelijak, král se však rozhodl vydat se smířlivou cestou a odbojníkům odpustil. Tento krok se později ukázal jako správný, neboť v následujících dlouhých bojích s říší Isun ho bývalí nepřátelé již plně podporovali.

* * * * *

Další místnost vypráví příběh již zmíněného krále Kuzmy III., který již není potřeba opakovat, poznamenám pouze, že poslední vyobrazení, zobrazující krále, vyjadřuje touhu našeho lidu po jeho návratu a pevnou naději v šťastnou budoucnost.

* * * * *

Poté, co jste opustili nejspodnější úroveň, jste narazili na místnost, která vám ukazuje nejdůležitější obory kultury našeho lidu. Jsou celkem jasně znázorněny, ale přesto vám je popíši. V prvním rohu je znázorněno několik malířů. Tento obor umění vám jistě není vzdálený a tak se o něm zmíním jen krátce. Huňárové mají zálibu především ve hře s barvami a jejich prolínáním. Možná vás překvapí jejich ostrost, ale pro Huňára je to synonymem krásy.

V dalším výklenku je znázorněna postava oddávající se požitku snění. K této činnosti nám slouží výrobky našich mágů, které nazýváme „Snícími kameny". Mágové do nich ukládají sny, které my pak můžeme snít.

Další obor v našem umění je hudba. Dlouho se u nás nemohla prosadit, ale nakonec huňárský lid pochopikl její krásu. Huňárská hudba je typická kolísavou melodií, často vysoko nebo naopak velmi nízko položenou.

Poslední socha pak zobrazuje jednu z nejdůležitějších složek našeho umění. Je to Huurův tanec, tradiční složka bohoslužeb a náboženských rituálů. Tanec se tančí vždy od východu k západu a tanečnice vzdává pohyby svých nohou a rukou čest svému bohu. Každý pohyb má své opodstatnění a symboliku a tak sebemenší chybička může celý rituál pokazit.

* * * * *

V prvních místnostech další úrovně jsou popsána nejsvatější tajemství, svěřená lidu Huňárů velkým Huurou. Náš Pán nás naučil, jak ovládat všechny živly našeho světa, a náš lid tato tajemství plně využil. Nechť stejně dobře slouží i vašemu lidu.

* * * * *

Jste-li v místnosti s pěti reliéfy mužských tváří, věřte, že jsou to muži, kteří dokázali plně využít jeden z nějvětších darů našeho Pána – písmo. Tento skvostný dar je plně pochopitelný až v těžkých chvílích, jako je ta naše, kdy můžeme pouze vzpomínat na naše předky a číst o nich. Pod každým mužem zde zobrazeným je část jeho díla, daleko důležitější pro vás je však nápis v další místnosti. Píše se zde:

Písmo je od boha daný nám dar.
Kdo hanobí lid, psancem se stane,
kdo rozsévá smrt, ten blázen jest,
však kdo pošlape hodnoty písma nám dané,
pocítí boží hněv jistě už dnes.

V této místnosti je též na zemi mapa znaků našeho písma a zde se nachází přepis do vašeho:

M	G	L	C	V	Y	F	Z	N	A
H	A	K	V	N	E	O	X	Y	P
U	O	F	I	H	S	K	G	B	N
Q	E	J	A	Z	F	E	P	P	I
Y	U	R	O	R	T	I	J	F	O
E	B	Z	H	V	P	J	Y	V	I
T	K	X	P	D	X	S	A	U	L

* * * * *

Nastala chvíle, přátelé, abych se s vámi rozloučil. Po místnosti s mapou znaků jste vstoupili do prostor, které popisují ovládnutí mocného magického živlu, což je nejváženější dar našeho boha a přesné postupy mágů neznám ani já. Přesto můžete pocítit sílu tohoto daru. V další místnosti si vezměte jeden z mečů a užívejte jej se vzpomínkou na mne, náš lid, ale především na velkého Huuru. Prosím jen ještě, abyste tuto knihu nechali na kamenném kvádru v poslední místnosti.

Sen první – Posel

Náhle jsi upadl do spánku a zdá se ti sen. Jedeš sám opuštěnou krajinou. Na sobě máš jakousi uniformu s malým znakem trojúhelníku na srdci. Nevíš jak, ale najednou si uvědomuješ, že jsi důležitým poslem krále Ioa. A uvědomuješ si také, že musíš spěchat ke králi, jehož záložním jednotkám se před několika hodinami podařilo zlikvidovat předpokládané posily protivníka. Král bude mít jistě radost.

Tvůj kůň už projevuje známky únavy, a tak na několik hodin zastavuješ u cesty a sám se snažíš načerpat síly. Asi po hodině se k tobě přiblížila skupina sedláků jedoucí na voze a za nimi šli další vesničané, zřejmě méně majetní. Uvítal jsi společnost a sdělil jsi jim tu novinu o slavném vítězství, které pro svého krále vybojovali jeho muži. Zklamali tě však. Nedokážeš pochopit, jak někdo v takové chvíli dokáže myslet na své malicherné problémy. Ano, jistě, prostí obyvatelé trpí při válkách jako nikdo jiný, ale náš král přece musí chránit svou zem a své poddané. Právě myšlenky na vlast by měly prostý lid utěšit. Alespoň sis to do dneška myslel.

Opět na cestě. Po půlhodině jsi narazil na vypálenou vesnici. Byl jsi varován, že nepřítel se dopouští nevídaných zvěrstev, ale tvůj mladý žaludek nedokázal snést pohled na ty hrůzy. Když ses vzpamatoval, vyrazil jsi opět na cestu. Nepřítel za své zločiny už zaplatil, ale platit bude stonásobně. Po cestě jsi potkával mnoho takovýchto vesnic a také mnoho uprchlíků, pořád ty stejné lhostejné pohledy.

Dnes ráno jsi dorazil na území nepřítele, kam se král dostal během svých vojenských úspěchů. Barbaři napadli království a teď na ně dopadne tvrdá ruka tvého krále. Asi po hodině jízdy jsi spatřil ‚jak se někdo krčí v křoví na dohled od cesty, a rozhodl ses to zkontrolovat. Když ses přiblížil, uviděl jsi šedý plášť horských barbarů! Vytasil jsi zbraň. Hlavou ti proběhli všichni ti zmrzačení uprchlíci, všichni sedláci bez domova a také všichni zákeřně povražděni prostí obyvatelé. Ten barbar teď zaplatí za ně za všechny. Jako ve snu ses rozjel do křoví a plnou silou jsi ťal po nepříteli.

Příliš pozdě sis všiml, že je to žena. Příliš pozdě sis uvědomil, že nemá zbraň. Tvůj meč už nemohl zastavit ani její lhostejný pohled, ani její špinavý obličej, páchnoucí a nesoucí stopy dlouhého pláče. Meč projel jejím krkem a uvízl ji v klíční kosti. Ruce se ti roztřásly, když jsi od ní odvrátil pohled do křoví, kde se skrývala, a tvůj zrak spočíval na mladém chlapci s krvavou tunikou. Mladík už nesl stopy rozkladu, a přesto ho někdo pečlivě učesal a upravil mu lůžko. Přestože jsi den nejedl, zvracel jsi skoro hodinu.

Další vesnice, ať už přátelské či nepřátelské. Stejné vypálené domy, stejná zmrzačená těla lidí, stejný zápach spálených těl. Už nedokážeš litovat ta těla. Jsou to jen těla, nic víc. Nikdy nebyla lidmi. Nemohla být!! Babička ti kdysi, když jsi byl mladý, vyprávěla, že po smrti se každý člověk dostane před poslední zkoušku. V Síni posledního soudu se musí poklonit správné soše a kdo tento úkol nesplní, přijde do pekla. Ale ty víš, že peklo je tady, všude kolem tebe... V tom ses probral.

Sen druhý – Úsvit

Najednou jsi usnul a začal se ti zdát sen. Stojíš na vysoké hoře a hledíš k východu. Pomalu se barvící východ dává najevo, že brzy nastane den. Obzor, nad nímž se začíná obloha zbarvovat, je skalnatý, ale podle ověřených zpráv víš, že tento terén brzy vystřídá rovina a neprostupná džungle. Ty však máš neodkladný úkol obracet barbary na víru. Úkol sis vybral sám a církev ti v něm dala své požehnání. Vždy jsi toužil cestovat do tropické země Douronů, ale nikdy jsi nedoufal, že se ti tento sen splní. Však také realizace nebyla jednoduchá. Přesvědčit patriarchu o nutnosti misie na dálný jihovýchod nebylo snadné, stejně jako opatřování finančních prostředků. Vzpomínáš si na rozhovor s patriarchou, jako by to bylo teprve před několika hodinami.

„Doufám, že jsi slyšel, že Douronské tropické pralesy jsou pro naše lidi peklem." pokoušel se tě tehdy patriarcha odradit.

„Peklo je místem, kde skončí každý, kdo nedokázal svůj život obětovat větším ideálům. Každý ,kdo si nedokáže vybrat vyšší smysl života než je jeho tělo, si sám zvolil..."

„... a tím se z vlastní vůle poklonil nesprávné modle svého egoismu." dokončil za tebe patriarcha. „Doufám, že se nepokoušíš udělat na mě dojem citací Písem, bylo by to hloupé a zbytečné."

„To bych si nedovolil, Vaše eminence, pouze se snažím naznačit, že každý musí volit cestu, jíž se bude ubírat jeho duše, a to rozhodnutí je pouze na něm a na jeho úsudku." Patriarcha do tebe zabodl pohled a zkoumavě si tě začal prohlížet. „Ano, nemohu ti zabránit v tvé cestě, ale jsi si vědom toho, že duše má před poslední cestou pouze jednu volbu? Ten, kdo se pokloní špatné soše, skončí ve věčné nicotě a už nemá šanci shledat se se svými blízkými."

„Myslím, že pro dnešek už bylo dost metafor, Vaše eminence. Navíc věřím, že nás oba od posledního rozhodnutí dělí mnoho dní a mnoho příjemných chvil nad dobře vykonanou prací."

„Zapomněl jsem, že jsi studoval i Filozofické vědy o lidských duších," zasmál se patriarcha, „a tak pro tebe zřejmě není problém přejít od teologické debaty k lichotkám. Mé staré a unavené tělo už nečeká tolik dní a doufám, že ani příliš práce. Stárnu, chlapče, stárnu." Patriarcha udělal významnou pauzu, jíž vyplnil gestem svatého trojúhelníku. „To, že jsem tě nedokázal odradit od této mise, je další důsledek mého stáří. Tak tedy kdy odjedeš?"

Při vzpomínce na ten rozhovor tě zahřálo u srdce. Patriarcha byl tak dobrosrdečný, doufáš jen, že neměl ve svých obavách pravdu. Důležité je, že se nakonec vše podařilo a dnes by výprava dvou duchovních, deseti vojáků a asi dvou tuctů rabů měla dosáhnout Jižní džungle... A najednou ses probudil.

Sen třetí – Slavnost na poušti

Upadl jsi do bezvědomí a zdá se ti sen. Sedíš ve stanu patřícím kočovným Ostanům. Ostané mají s Huňáry stejné předky a vždy vystupovali po boku Huňárů jako jejich bratři. A to se jim také nevyplatilo. Není to tak dávno co jsi studoval na Jistunské univerzitě, a tak si živě pamatuješ hodiny historie. Ostané, jejichž pastviny se nacházejí na jih od říše Huňárů, se přidali v První severské válce na stranu Huňárů. Říše Isun v této válce zvítězila a Ostany si plně podrobila. Huňárové pak s říší vedli vleklé boje, které skončily placením tributu míru a smlouvou o věčném přátelství.

Na koberci, který byl zřejmě narychlo připraven, proti tobě sedí starý známý. Je to Ostan jménem Feret a je princem Hučského klanu.

„Nic neříkáš? To ti nestojí starý přítel ani za pár vět."

„Co se týče větných konstrukcí, jsem ochoten jich pro starého přítele obětovat tolik, že by zaplnily celou knihovnu v Tasturu, jenže by to bylo zbytečné, protože mého starého přítele na stará kolena přemohlo šílenství."

„No tak, Alane. Známe se natolik dobře, že mě už arogance v tvé řeči nemůže ani zastrašit ani ublížit. Vím, povstání proti říši je téměř šílenství, ale není úplně bez šancí. Jsem voják. Vím, co může udělat s vojákem to, že bojuje za vlastní věc. My Ostané jsme známí jako dobří žoldáci a když navíc bojujeme za naši věc, nemůže se nám vyrovnat žádný říšský voják. A navíc mám ověřené zprávy, že napětí panuje v říši i na jihu a tak proti nám nebudou moci prefekti poslat víc než několik legií."

„A co když říše rozšíří stálé vojsko? Co budeš dělat, až proti tobě říše pošle deset legií? Pošleš jednoho svého muže proti jejich deseti?"

„Co to slyším? Že by se můj mladý přítel konečně začal zajímat o politiku? Nu, jak vidím, je na čase, protože o ní moc neví. Můj mladý přítel Alan zřejmě nikdy neslyšel, že v současnosti mají v říšském senátu převahu idunovci, přes které zvýšení daní, bez něhož by se rozšiřování stálé armády neobešlo, neprošlo. Můj mladý přítel však nemusí propadat panice, neboť jak praví prorok Geriáš, nikdy není pozdě pro přesazení révy, ale někdy réva uhyne."

„Můj starý přítel Feret se zase, jak slyším, snaží neúspěšně vmísit do tajů teologie. Ta tebou nepříliš přesně citovaná pasáž se nachází v knize proroka Mardiáše a chceš-li slyšet názor někoho povolanějšího, jeho metafory na zahrávání si se životem by se hodily spíše na tebe."

Feret nervózně položil vak s vínem, který popíjel, a popuzeně odpověděl. „Už mi ta nechutně intelektuální společenská konverzace leze krkem, Alane. Proč bych měl být pesimistou zrovna teď? Dobrovolníci se mi sem jen hrnou. Přicházejí nejen místní, ale i Huňárové a dokonce i Huruni. Až ostatní porobené národy pochopí příležitost, přidají se k nám! Copak ti nic neříkají slova jako blaho národa, rovnoprávnost a svoboda?!"

Nastala chvíle ticha, ve které k vám dolehly hlasy opilých žoldáků zvenčí. „Znám všechna ta slova, ale k čemu bude rovnoprávnost zdecimovanému národu a co si počne zbídačený lid se svobodou?"

„Lid, který se nedokáže postavit za svá práva, nemá na tomhle zatraceným světě místo. Buď si vydobudeme svobodu a věčnou slávu, nebo ..." Feretův hlas se vytratil a dlouho jste oba mlčeli. První se ozval Feret.

„Naučili tě isunani v Jistunu něco praktickýho, jako třeba která socha v Síni poslední volby je ta pravá?" zeptal se smířlivě nakonec.

„Ne, to ne, ale vždycky jsem si myslel, že to bude mít něco společnýho se svatým číslem trojúhelníku." odpověděl jsi mu a sáhl po vaku s vínem. Dnes večer jsi už nechtěl myslet vůbec na nic... A potom ses probudil.

Sen čtvrtý – Poslání

Usnul jsi a zdá se ti sen. Sedíš v malé komůrce a skláníš se nad podivnými, zřejmě alchymistickými nástroji. Na stole, který zabírá asi třetinu celé místnosti, je nepořádek, složený především z malých kovových předmětů a kalíšků s pro tebe neznámým obsahem. Víš, že se snažíš něco vynalézt, ale nemůžeš si přesně vybavit ani o co se jedná, ani výrobní postup. Je to něco převratného, něco co pohne světem.

Do místnosti po energickém zaklepání vstoupil mladý muž.

„Nesu ti tu hlínu, nakopal jsem ji přesně o půlnoci, jak sis přál." Mladý muž měl přátelský pohled a veselé jiskřivé oči.

„Polož to támhle" odpověděl jsi, aniž jsi zvedl oči od rozdělané práce.

„Jak se dnes vede, Jenire."

„Myslím, že jsem se po měsíci zase pohnul trochu dopředu," odpověděl jsi a tentokrát ses k mladíkovi natočil. „Zjistil jsem další ingredienci, která by v zásadě měla nahradit roh jednorožce, ale nevím, jestli nebudu potřebovat ještě něco navíc. Taky nevím, jak přesně postupovat při přidávání nových ingredienci. Je to všechnu trochu složité, ale jinak to nejde."

„S výzkumem ti asi moc nepomůžu, ale doufám, že budu k něčemu alespoň jako dodavatel materiálu. Dnes jsem se po ránu potkal s Redanem z Treitu. Slídí okolo už dva týdny a nenápadně se snaží vypozorovat, jak jsi úspěšný ve své práci."

„Redana by nejvíc potěšilo, kdyby viděl jak z mé laboratoře stoupá kouř," zavrčel jsi otráveně.

„Jo, asi jo," poznamenal mladík „ ale daleko radši by byl, kdybys tehdy v lednu neodmítl jeho pomocnou ruku. Asi pořád čeká, že za ním přijdeš s prosbou o radu."

„Jo, tak to si může leda tak nechat vyrobit na snícím kamenu."

Mladík si chvíli prohlížel pokoj a pak se zvedl k odchodu. „Víc už pro tebe dnes nemůžu udělat, sbohem," a nabídl ti svou levici.

„Sbohem a díky," odvětil jsi a podal mu svou levici. Huňárové si potřásali vždy levicí. Byla to ruka bližší srdci a levá znamenalo v jazyce Huňárů i správná. (Totéž co u nás pravá.)

Po odchodu mladíka ses pohroužil zpět do svým myšlenek. Správný postup při míchání ingrediencí byl opravdu velmi důležitý a malá neopatrnost by mohla z tvé laboratoře udělat trosky. Jenže kde začít? Opět jsi začal chaoticky přehrabovat obsah stolu, až jsi vytáhl malý tyglík s modrou tekutinou. Chvíli jsi na ni koukal a pak jsi odlil trošku do zkumavky. Začal jsi s tekutinou ve zkumavce třepat, přidal pár přísad a opět třepal. Pak jsi nechal nad ohněm nahřát malou náušnici a čekal jsi až bude rozžhavena do běla. Nato jsi smíchal obsah zkumavky s modrou tekutinou, přidal jsi trochu hlíny z mladíkova pytle a vše nalil do další zkumavky s neznámým obsahem. Do výsledné tekutiny jsi nedočkavě ponořil náušnici. Trošku to zasyčelo a vtom se ozval zvuk, na který jsi čekal... a pak ses probudil.

Tak například přestože korektor Wordu neopraví slovo *skovat*, neznamená to, že se můžete *skovat za stromy*. Znamená to, že kovář může *skovat dva kusy železa*.

Stejně tak se Xaxy z lesa nevracel *obložený* kořistí, ale *obtěžkaný* kořistí.

A samozřejmě dal Xaxymu tatínek červenou kapalinu ve *flakónu*, čili v lahvičce se skleněnou zátkou, nikoli ve *falkonu*, čili v lehkém polním dělu.

Kapitola čtvrtá – Proč nepsat podle Dračího doupěte

Dračí doupě je pro začínající autory jako masožravá rostlina pro hmyz. Přitahuje je vůní dálek a tajuplností jeskyní – a vzápětí je pohřbí v zapomnění i s celou povídkou.

Problém spočívá v tom, že Dračí doupě je jenom hra. Zkoušeli jste někdy něco psát podle jiné hry? Třeba podle šachů? Že to nejde? A proč by to tedy mělo jít zrovna podle Dračího doupěte?

Pravdou samozřejmě je, že napsat dobrou povídku jde jak podle šachů tak podle DrD, ovšem zatímco u šachů je evidentně zřejmé, že to bude velmi náročné, u DrD se zdá, že tomu bude právě naopak. Ale nenechte se mýlit. To, že máte předem daný děj, se nestává výhodou, ale obtíží, protože jste příliš svazováni, navíc musíte zastírat spoustu nelogičností, které teprve v povídce vyplynou napovrch, a musíte dodržovat jisté herní reálie.

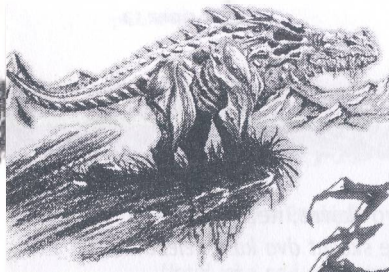
Podívejme se na text výše. Elf Xaxy každé ráno vyráží do lesa na lov a vrací se s pytlem ptáků. V pořádku, to je jistě zajímavá vlastnost postavy a je dobré ji mít zapsanou v osobním deníku. Ovšem v povídce se zvídavý čtenář zarazí a nedá mu, aby si nepoložil otázku: Jak dlouho by trvalo, než by v lesíku (který jistojistě není příliš veliký) nezůstal ani vrabec?

Stejně tak je možné, aby Xaxy se svým kamarádem přemohli desítku skřetů - koneckonců od toho skřeti ve hře jsou - jenže v povídce to, co vypadalo původně jako hrdinství, začíná vypadat jako utloukání stařečků o berlích - vždyť na koho jiného by stačili dva desetiletí kluci?

O reáliích se snad ani nemusím zmiňovat. Myslím, že je jasné, že rozhovor o tom, jaké si kdo vybere povolání, je veskrze absurdní. Stejně tak nikdo nepochybuje, co to měl s sebou Xaxy za červenou kapalinu ve flakónku.

Zde je tedy moje rada, možná největší z celého toho článku: *zapomeňte na Dračí doupě*. Vymažte si ho z paměti. Vymyslete si vlastní příběh a nechte ho ožít postavami, jež nemají ani povolání, ani počet životů. A nepoužívejte hliněné vybuchující koule a rudé lektvary, které zázračně uzdravují.

pokračování příště
ilustrace Jan Schubert



Z domova

DUCHÁČKOVY KOBKY '98
TEMNÉ ÚDOLÍ DUŠE

1. ročník turnaje pořádaný časopisem Ducháček

spoluorganizátoři: vydavatelství Altar a časopis Excalibur

Temný elf padl mrtev k zemi. Jeho tělo skončilo vedle třech jiných, které v boji porazil. Dva ještě dýchali, ale těžká zranění nedávala příliš nadějí. Třetí z nich – kouzelník – byl mrtev. Mezi další trojicí, těch kteří přežili, stál ještě další člen družiny – opět kouzelník, zmrazený kouzlem elfa.

V cestě k Plodu, který zasel sémě temnoty a děsu do duší mnoha statečných dobrodruhů a poutníků, stály pouze poslední dveře, jež se daly otevřít vložením čtyř prstenů do čtyř otvorů.

A tak poslední tři hrdinové stanuli ve velikém sále, v jehož středu byl na černém démantovém podstavci umístěn pulsující Plod. Sál zrození – centrum hradu. Okolo Plodu však stály čtyři žijící sloupy, jenž sítí neviditelných paprsků chránily pekelný zárodek před zničením. Po neúspěchu se střelbou z luků, tasil chodec Imrahil legendární meč XARLOG AGWEST, jenž byl na úsvitu věků ztracen mezi dimenzemi při válce bohů, a zranil jím jeden ze sloupů. Ochrana byla zrušena, sloup začal vydávat vysoký zvuk a do sálu se počal dobývat strážce Plodu – pekelný Démon.

Dvojice kouzelníků a Imrahil proto rychle doběhli k Plodu. Kdo do něj udeří a zruší kouzlo? Imrahil zvedl meč nad hlavu a sekl. Modrá krev z Plodu byla vysvobozením z temného údolí duše a tečkou za vším tím šílenstvím. Všichni bojovali statečně, ale meč mohl zůstat jenom jednomu z nich. A tím byl elf Imrahil...

Uspořádat turnaj v Dračím doupěti se zdálo zpočátku jako smělý a neuvážený nápad. Ani reakce hráčů této hry nebyla příliš masová, a tak to vypadalo, že víkend 26. – 27. 9. bude černým víkendem pro zainteresované organizátory. To, že se tak nestalo, je zásluhou právě těch málo dobrodruhů, kteří přišli změřit síly a také všech, kteří s turnajem nějakým způsobem vypomohli.

Po krátké prezenci a přípravě tříd začal turnaj na ostro. Z původně plánovaných pěti jeskyní byly využity pouze tři, jelikož celkový počet hráčů byl 14. Jelikož na Ducháčkovy kobky mohl každý přijít se svou vlastní postavou, byly dobrodruzi rozřazeni do družin podle úrovní a schopností, přičemž jsme se snažili, aby ti, kdož přišli společně, také bojovali v jedné družině.

Úkolem prvního hracího dne bylo, aby postavy prošly labyrinty, nalezly klíče k teleportům a pouze pár z nich v každé družině pak absolvovalo cestu do hradu, ve kterém druhý den započalo finálové klání. Hra se protáhla až do půl desáté – o tři a půl hodiny déle, než se plánovalo. I když některé z postav vypadly, zdálo se, že nikdo není nespokojený.

V neděli se sešlo osm finalistů u velkého stolu opět v 9 hodin ráno. Začalo se putování temným hradem, kde bylo důležité vypátrat legendární meč a zničit jím Plod, který spoutal duše dobrodruhů. Krátce po startu hry padl do pasti a posléze byl zpacifikován fextem jeden z hráčů (vlastně jedna z postav), takže závěrečný nervy drásající boj byl záležitostí sedmice odvážlivců a jednoho Temného elfa. Do poslední místnosti pak vešli pouze dva kouzelníci a chodec Imrahil, který také Plod rozsekl a získal tak meč – hlavní cenu prvního ročníku našeho turnaje, jenž rovným dílem věnovali všichni tři organizátoři. Bylo to po 16. hodině, zatímco původně plánovaný závěr byl ve 14 hodin. Jen bych dodal, že jsme během finále vyzkoušeli další specialitu turnaje, a to hru několika PJ v jedné jeskyni. Ukázalo se, že to výborně funguje. Na příští rok chystáme další systémové změny a věříme, že k lepšímu.

Následovalo předávání cen. Vydavatelství Altar štědře věnovalo několik knih, které se dostaly na všechny finalisty a i družinu, ze které vyšel vítěz. Ten má navíc na příští ročník turnaje vstup zdarma!

A kdo, že se to stal vítězem Ducháčkových kobek 98? Byl to chodec Imrahil zastoupený Václavem Rackem. Z první ceny se však radovala celá jeho družina. Ať meč XARLOG AGWEST přinese jen samá vítězství svému držiteli!

Skončil bych poděkování všem Pánům a jedné Paní jeskyně, kteří do turnaje investovali svůj čas a všem spoluorganizátorům za věnování cen. Hráčům pak za to, že přišli a za to, že přijdou i příští rok. Nové dobrodružství se již připravuje a jsem přesvědčen, že jeho příběh a systém je ještě lepší než letos.

Uvidíme se na Ducháčkových kobkách '99!

Pavel Žďárek
šéforganizátor

Výsledky z GameConu '98

Mistrovství ČR v Dračím doupěti

1. místo

Jiří Dobrý, Třemošná
Lukáš Fiala, Kouřim
Michal Novotný, Třemošná
Pavel Schiffner, Třemošná
Stanislav Strmeň, Cheb
Vladimír Škrna, Cheb
Ondřej Tišler, Strakonice
Tomáš Vodička, Přeštice

2. místo

Martin Hynek, Opočno
Jan Lichý, Opočno
Tomáš Lukačina, České Meziříčí
Vladimír Morčinko, Opočno
Jan Obdržálek, Praha
Zdeněk Pozděna, Hronov
Lukáš Volhejn, Opočno
Dalibor Vrba, Opočno

3. místo

Jaroslav Hajn, Chodov
Lukáš Hladeček, Karlovy Vary
Jiří Hlaváček, Karlovy Vary
Jiří Kučera, Karlovy Vary
Petr Kulda, Karlovy Vary
Vlasta Lohrová, Karlovy Vary
Jana Lončáková, Karlovy Vary
Karel Váňa, Karlovy Vary

Talisman Standard

1. Jaroslav Umlášek, Brno
2. Martin Bradávka, Brno
3. Oldřich Hanton, Praha

Talisman Double

1. Jan Kačor, Ostrava
2. Eva Papcunová, Ostrava
3. Petr Papcun, Ostrava

Mistrovství ČR v BattleTechu

1. Petr Král, Praha
2. Roman Rybenský, Litoměřice
3. Pavel Bezděkovský, Příbram
4. Bruno Príkler, Bratislava

BattleTech Standard

1. Vítězslav Číp, Zubří
2. Martin Toman, Jindřichův Hradec
3. Milan Richter, Brno

Bitva armád

1. Radovan Vlk, Bílovice n. Svit.
2. Petr Orság, Rožnov p. Radh.

BattleTech Speciál

1. Jaromír Suchánek, Jindř. Hradec
2. Zdeněk Pozděna, Hronov

Arena Single

1. Luděk Bohucký, Ostrava
2. Martin Pietryka, Karviná

Arena Melee

1. Luděk Bohucký, Ostrava
2. Petr Pouchlý, Brno
3. Jakub Němec, Ostrava

Arena Double

1. Zdeněk Kašpárek, Zlín + Martin Pietryka, Karviná
2. Jan Gregorovič, Šlapanice + Přemysl Oprchal, Jiříkovice
3. František + Jiří Zouharovi, Praha

Recenze

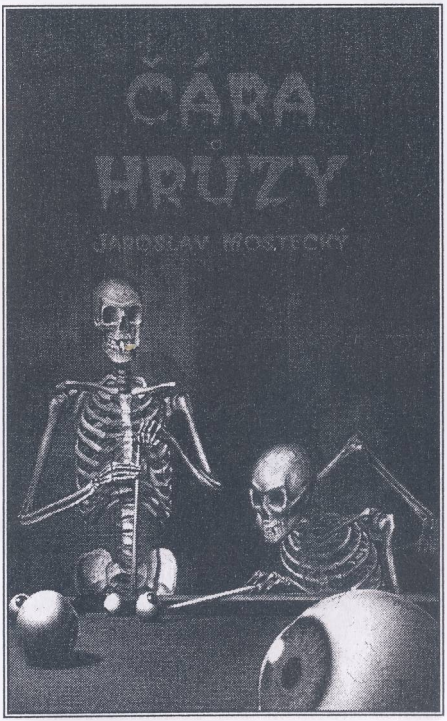
Čára hrůzy

Vážený pane Mostecký,

promiňte mi mou smělost, ale hned v úvodu tohoto dopisu se do Vás pustím, neboť po noci, strávené nad Vaší knihou se prostě musím jít vyspat a na nějaké vykecávání jednoduše nemám čas. Tedy:

Jak si to představujete? Nemám Vám za zlé, že svými grafomanskými výplody už několik let zahlcujete knižní trh, ale budu Vám vyčítat, že v podstatě všechny Vaše výtvory jsou SKVĚLÉ! Myslíte si snad, že člověk nemá čas na nic jiného, než na čtení Vašich knih? Do této chvíle jsem byl zticha, ale Vaše poslední kniha, TO JE VRCHOL. Nestydíte se, takhle děsit dospělé lidi? Vždyť kvůli Vám mi v noci málem praskl močový měchýř, když jsem měl strach jít na záchod! A následný spánek, to bylo utrpení. Proč svou schopnost mistrně vystihnout atmosféru chvíle zneužíváte pro vyděšení nevinných čtenářů, kteří si nic netušíce zakoupili Vaši knihu? Jeden by čekal, že si dopřeje chvíli oddechu před spaním, že si přečte trochu standardní fantasy, nad kterou nebude muset přemýšlet, ale on, mladý pan ne. On na nás bude raději dělat bu, bu, bu.

A ta obálka! Nevím, jak velký máte podíl na jejím výběru, ale vězte, že mě málem stála život. Vezl jsem si knihu domů a prostě mi



nedalo, abych se na ni každou chvíli nepodíval. A ono je to hned. Stačí se zadívat trochu delší dobu... Ještě že ta Avie měla klakson.

Také jsem si myslel, že si cestou domů ve večerce nakoupím a doma se na Vaši knihu vrhnu pěkně v klidu. Chyba lávky! Ten uhozený formát se v pohodě vejde do kapsy,

takže jsem si Vaši knihu vzal s sebou. Nakupování mi trvalo hodinu a všichni mě ve frontě předběhli.

A vůbec nejhorší je, že Váš nakladatel si zaplatil špičkového korektora, takže se Vám ani nemůžu pomstít a poslat nějakou perličku do knihomorny. Zkazil jste mi hnidopišskou radost, neboť ať jsem hledal jak sem hledal, žádnou chybu jsem nenašel.

Pane Mostecký, nemám Vás rád, totálně jste mě naštval a tohle Vám asi nikdy nezapomenu.

Mimochodem: kdy zase něco napíšete?

Váš vystrašený čtenář

Robert Pilch

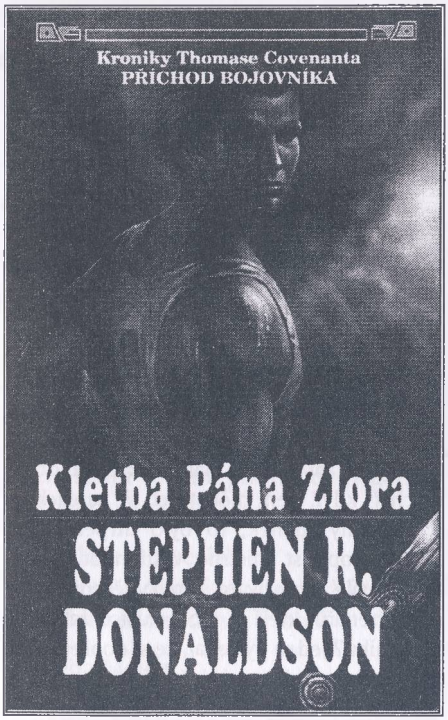
Jaroslav Mostecký: Čára hrůzy. Obálka Paul Campion. Olomouc, Netopejr 1998. 335 s. 175 Kč.

Kletba Pána Zlora

Představte si, že vás srazí auto. Zatímco ležíte v bezvědomí, prosníte se neobyčejným dobrodružstvím. Nebo to Thomas Covenant opravdu prožil?

Hlavní hrdina, Thomas Covenant, je postava ze současnosti, ačkoliv trpí pro nás dosti exotickou chorobou, leprou. Není snadné žít v americkém městečku jako poznamenaný. Boj o přežití je pro něj vším. Odolat ztrátě svých nejbližších. Neustálá sebekontrola, nejen psychická, ale i fyzická – nezranil jsem se, jsem zcela v pořádku? Snaha nenechat se zcela oddělit od zbytku obce – ani milosrdným posíláním potřebných věcí až do domu, což by mu vzalo důvod vypravit se na ulici... Zkrátka život, jaký si nejspíš nedovedete představit, ale přece je to současný člověk z tohoto světa. Jeho podivuhodný výlet do Končiny je pak něčím, co by si mnozí v skrytu duše přáli prožít.

Na jeho bedrech spočívá osud světa. Je prý převtělením legendárního Bereka (který měl ovšem zřejmě pár drobných chyb...). Stále odmítá věřit tomu, že nejde o pouhý sen, a klade si za cíl jen pochopit logiku té podivné můry a prosnít se k jejímu konci. Trochu se však se snovým světem zaplétá. Ostatně, tenhle svět, Končina, má své fascinující stránky – lepru lze léčit, bílé zlato má tajemnou moc. Thomas není kladný hrdina jak vyšitý – plácá se v tom, páchá občas i věci nehezké, nečestné a nesportovní, Mirek Dušín by se zhrozil, a nikdo si jím není příliš jist, ale osud Končiny je zřejmě opravdu v jeho rukách.



Thomas Nevěrec se setkává i s tím, koho by měl porazit – s Pánem Zlorem. Zdá se však, že je spíše zoufalou loutkou, zmítanou osudem a vlastní neschopností. (Název knihy mě provokoval k přemýšlení, jak by se jme-

noval opak Pána Zlora. Pán Dobror? Obr Dobr?)

První díl fantasy trilogie. Ne zcela běžné schéma, čtivé, zajímavé. Vřele doporučuji.

Stephen R. Donaldson: Kletba Pána Zlora. Přel. Jiří Engliš. Obálka J. P. Krásný. Praha, Classic 1997. 433 s. 159 Kč.

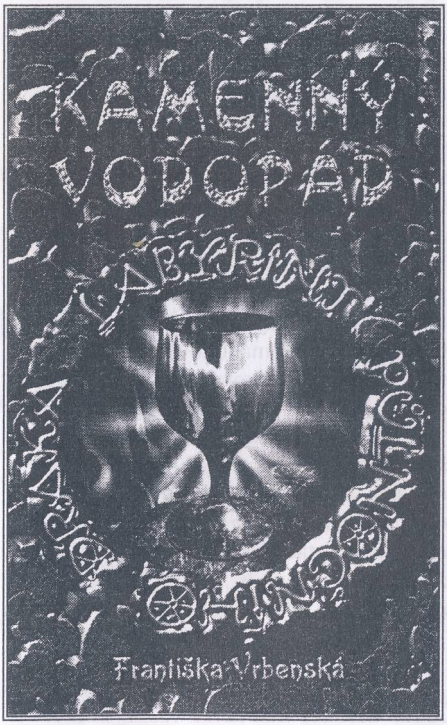
Hana Vlčinská

Kamenný vodopád

Nebývá obvyklé, že druhý díl trilogie co do kvality překonává první. Nápady se v prvním díle mnohdy vyplencají, „dvojka" pak již jen vatuje hrdinské tažení meziepizodami. Kamenný vodopád Františky Vrbenské, druhý díl *Labyrintu půlnočního draka*, se sice vatě v žádném případě nevyhýbá, ale první díl (*Král z Hlubiny půlnocí*) je jím rozhodně překonán.

O *Králi z Hlubiny půlnocí* jsem nepsal příliš lichotivě – vytýkal jsem té knize neoriginalitu a nafouklost a tuctovost textu. Tuctovost, která značně kontrastovala s lákavým pozadím světa střední Asie, s pozadím, které sice zaplnilo u fantasy zvrhle oblíbené dodatky, ale jinak nic zvláštního nepřineslo. *Kamenný vodopád* ve všech směrech obstál lépe.

Pokračující příběh sleduje tři v čase paralelní linie děje, jejichž aktéři se opět pohybují v oblasti středoasijské středověké říše Nabat. Nejvíce prostoru je věnováno Hledačům, družině dobrodruhů, kteří na konci předchozího dílu zachránili malého vzdorkrále Ayrena. Tito Hledači (mladí, během cesty se zlepšující až na úroveň suprhrdinů nekonečného seriálu) prchají z Hlubiny půlnocí před zlotřilými Gelabhy, vedenými záporňákem chlaďákem Sin Korobim. Gelabhové jsou divocí, barbarští okupanti Nabatu, jsou jasně zlí a reprezentují ty síly, které jinde zastupují skřeti. Druhá linie patří čaroději Er Torsikovi, jenž v zápalu děsivé magické naštvanosti (právě z jeho moci Hledači malého krále unesli) Sin Korobimu šéfuje a při tom kuje další temné pikle, intrikuje, čaruje, vytváří nestvůry a doufá, že Ayrena dostane zpět a ovládne s jeho mladou, čistou dušičkou celý širý svět a vesmír. Třetí linie sleduje velekněze Sangvala, Er Torsikova protihráče, jenž zpočátku funguje jako Deus ex machina družiny kladných hrdinů, časem však svou zodpovědnost za happyend celé trilogie neunese, a poklesne a stane se ubohým marginálem trpícím v ulicích města Mellia.



Jakkoli ironicky děj druhého dílu popisuji, musím znovu zopakovat, že byl mnohem zajímavější a čtivější než díl první.

Vaty (v podobě hluchých epizodek, popisů večeří a snídaní, hygieny a rozverného juchání a pošťuchování hrdinů, které díky své okatosti nenavozují očekávaný pocit strastiplné denodennosti úprku před celým světem) tu sice je víc než dost a znovu tedy zopakuji, že červená tužka sadistického redaktora, který neplatí svého autora od slova, ale od kvality, by jen prospěla, vše ostatní jde nicméně nahoru. Postavy nabývají na plastičnosti (byť jen některé – kupříkladu Damazid), klíčové zápletky začínají být zajímavé a netuctové. Atmosféra-neatmosféra prvního dílu se mění v zajímavý pocit, poněvadž autorčin poetický jazyk začíná skvěle postihovat ducha krajiny. (Jako by ona poetika konečně měla smysl – v *Králi z Hlubiny půlnocí* byla pro mě poněkud nestravitelná.) Zvláštně (nutí mne to jako zavilého masculinistu napsat i „ženský") působí v *Kamenném vodopádu* popisy podzimního světa či suché stepi, efektní jsou básnicky otevřené věty na koncích některých odstavců a kapitol. I to má sice své meze – poetika dokáže být někdy na škodu věci (umí zdržovat a rozpliznout děj, může působit nuceně a trapně), zde však šlo Františce Vrbenské podle mého básnění textu a romantizování čehokoli lépe, než v onom (fakt *sorry*, že znovu) prvním díle.

Mám pocit, jako by si Františka Vrbenská postupně osahávala psaní velkého románu. Naplňuje mě to čtenářským optimismem – třetí díl by nakonec mohl být fakt čtivý. Tedy – tak čtivý, že nebudu mít pocit, že ho čtu z povinnosti, že ho čtu, jen abych o něm napsal něco negativního.

Františka Vrbenská: Kamenný vodopád (Labyrint půlnočního draka 2). Obálka David Spáčil, ilustrace Petr Utěšil. Olomouc, Netopejr 1998. 384 s. 189 Kč.

Jakub Macek

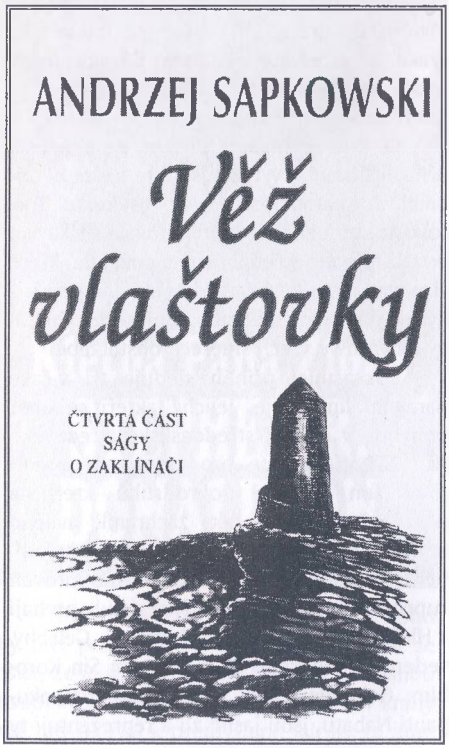
Sága pokračuje

„Daruji ti koně, jenž bude černější než noc a rychlejší než vichr," slíbila věštkyně. „Daruji ti meč, jenž bude ostřejší a jasnější než paprsek luny. Leč nežádáš málo, zaklínačko, budeš tedy muset draze zaplatit."

„Čím? Vždyť nic nemám."

„Svou krví."

Ti, kdo opustili asi před rokem osudem zkoušenou mladou zaklínačku Ciri v nezáviděnihodné situaci, určitě s nedočkavostí sáhli po nové části Sapkowského zaklínačské ságy hned, jakmile se dostala na pult. Sapek zatím plní své předsevzetí napsat jedno pokračování za rok a své čtenáře tak



ponechává v dlouhé mučivé nejistotě, kterou přerušuje jen občas. Nutno ovšem říci, že to stojí za to.

Ciri jako jediná z Potkanů uniká o vlásek smrti a dlouhý čas pobývá u poustevníka Vysogoty, bývalého lékaře a filosofa, kterého politika a lidská nevraživost přinutila uchýlit se do ústraní. Mezitím po ní celý svět pátrá: zaklínač Geralt a jeho prapodivná skupina, prakticky všichni čarodějové (každý však má pro své hledání specifický důvod) i tajné služby několika království. Ciri však spěje ke splnění svého osudu a pronásledovatele nechává za sebou, ať jsou jejich úmysly jakékoliv.

Sapkowski opět ukazuje svou silnou stránku, na níž stojí prakticky celá jeho tvorba – bohatý a šťavnatý dialog. Děj samotný se stává stále komplikovanější – je již krajně obtížné sledovat v čase osudy všech postav jeho románu, zvláště pokud on sám občas přeskakuje o desetiletí či staletí sem a tam. Elfí proroci však již nejsou tak neomylní, zvláště slova jednoho z nich totiž (alespoň doufám) autor nebude moci naplnit – prostě tomu radši jako čtenář nevěřím.

Na kvalitu překladu i grafické úpravy jsme si už zvykli a doufám, že ani do budoucna tyto zvyky nebudeme muset měnit. Nakladatelství Leonardo drží Sapkowského knihy na vysoké úrovni a i cena se drží v snesitelné výši. Doufám že za rok (nebo i dříve?) se dočkáme dalšího pokračování.

Už se těším.

Andrzej Sapkowski: Věž vlaštovky. Přel. Stanislav Komárek. Obálka a ilustrace Jana Komárková. Ostrava, Leonardo 1998. 428 s. 159 Kč.

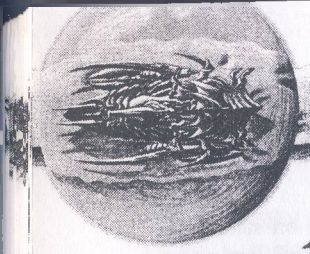
-san-

Vydavatelství POLARIS pro vás připravilo

nový román
o Kedrigernovi

tentokrát z jeho
učňovských let

Vyjde v brožované úpravě
v listopadu.
Žádejte u svého knihkupce.



Battletech

Mistrovství ČR v BattleTechu

Pravidla a scénář pro 1. kolo turnaje

HERNÍ ZÁLEŽITOSTI

Hraje se podle všech pravidel uvedených v Pravidlech hry ve 4. edici BattleTechu (Změny BT4 oproti 3. edici BT3 byly uveřejněny v Dechu draka 6/97 a 1/98), s následujícími změnami a doplňky.

Munice

Každý OBR před bitvou smí odložit libovolný počet dávek munice. Tato munice však nemůže být v průběhu bitvy nijak využita. Hráč tak může snížit poškození při jejím výbuchu, ať už z důvodu přehřátí nebo kritického zásahu.

Warrioři

Všichni mají třídu řízení 5 a třídu střelby 4. Neuvažuje se zlepšování tříd za sestřelené nepřátelské OBRy.

Terminologie:

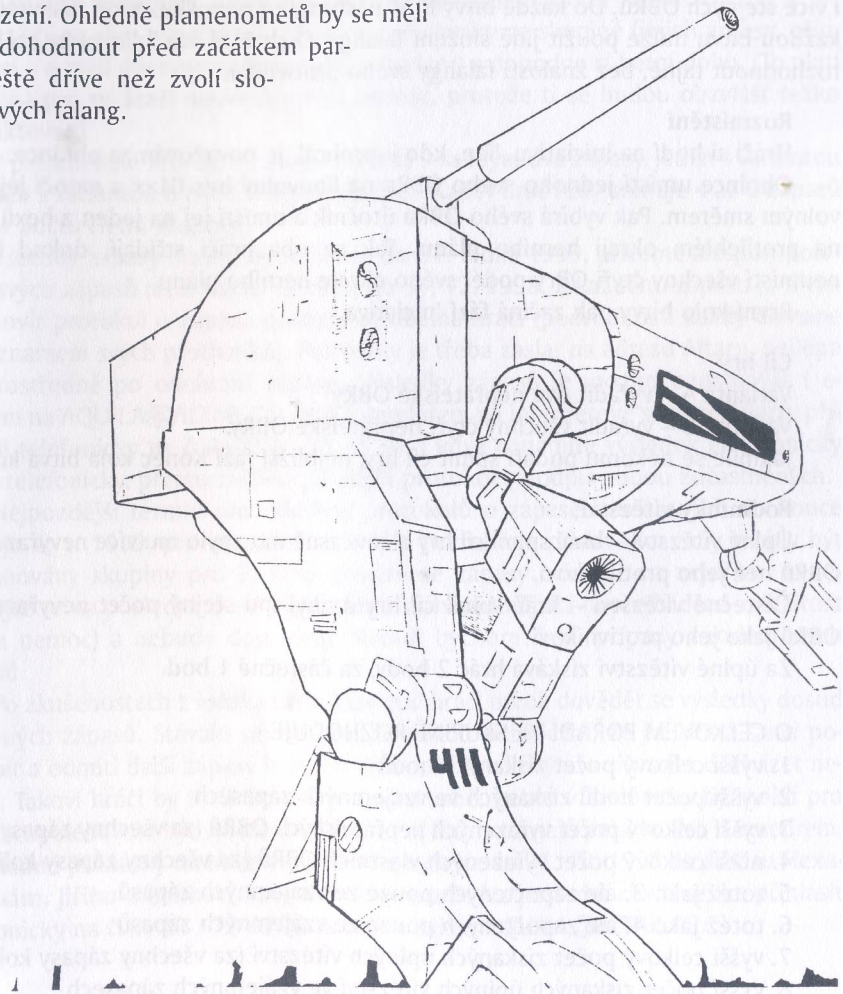
Nehybný OBR – OBR, který skýtá nepohyblivý cíl dle Pravidel hry, tj. má odstavený reaktor nebo jeho warrior je v bezvědomí.

Zničený OBR – OBR, který byl zničen dle Pravidel hry, tj. byl zničen jeho kokpit, zabit jeho warrior, zničena hlava nebo trup nebo OBR dostal tři zásahy do reaktoru.

Vyřazený OBR – OBR, který již nemůže zasáhnout do bitvy, tj. nemůže se pohybovat ani střílet a fyzicky útočit, byl zničen, opustil mapu, byl warriorem opuštěn a ponechán svému osudu (ve scénáři pro 1. kolo se tato možnost nevyužívá) a podobně. Nehybný OBR nemusí být nutně vyřazený.

Plamenomety

Pokud oba hráči budou s tímto doplňkem souhlasit, může si útočník vybrat, zda zásah plamenometem způsobil poškození nebo zvýšení tepla. Jakmile s tímto rozšířením alespoň jeden z hráčů nesouhlasí, způsobuje plamenomet vždy poškození. Ohledně plamenometů by se měli hráči dohodnout před začátkem partie, ještě dříve než zvolí složení svých falang.



SCÉNÁŘ

Příprava hry

Rozložte mapy, jak ukazuje obrázek ke scénáři č. 1 v BT4 (resp. ke scénáři č. 2 v BT3), tj. sloupce 14xx obou map budou spolu sousedit.

Tvorba falang

Falanga každého hráče je tvořena právě čtyřmi OBRy o celkové váze max. 235 tun. OBRy musejí být standardní ze 4. nebo i 3. edice. V jedné falanze může být i více stejných OBRů. Do každé bitvy hráč nastupuje s nepoškozenou falangou. Pro každou bitvu může použít jiné složení falangy. O složení své falangy by měl hráč rozhodnout tajně, bez znalosti falangy svého protivníka.

Rozmístění

Hráči si hodí na iniciativu. Ten, kdo ji prohrál, je považován za obránce.

Obránce umístí jednoho svého OBRa na libovolný hex 01xx a natočí jej libovolným směrem. Pak vybírá svého OBRa útočník a umístí jej na jeden z hexů 01xx na protilehlém okraji herního plánu. Tak se oba hráči střídají, dokud každý neumístí všechny čtyři OBry podél svého okraje herního plánu.

První kolo bitvy pak začíná fází Iniciativa.

Cíl hry

Varianta A – vyřadit dva nepřátelské OBRy

Varianta B – vyřadit všechny čtyři nepřátelské OBRy.

Jakmile se někomu podaří splnit cíl hry, nejbližší fází Konec kola bitva končí.

Podmínky vítězství

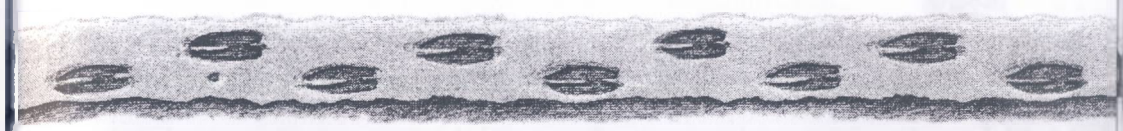
Úplné vítězství – hráč splnil cíl hry a současně mu zbylo mu více nevyřazených OBRů než jeho protivníkovi.

Částečné vítězství – hráč splnil cíl hry a zbyl mu stejný počet nevyřazených OBRů jako jeho protivníkovi.

Za úplné vítězství získává hráč 2 body, za částečné 1 bod.

O CELKOVÉM POŘADÍ VE SKUPINĚ ROZHODUJE

1. vyšší celkový počet získaných bodů
2. vyšší počet bodů získaných ve vzájemných zápasech
3. vyšší celkový počet vyřazených nepřátelských OBRů (za všechny zápasy kola)
4. nižší celkový počet vyřazených vlastních OBRů (za všechny zápasy kola)
5. totéž jako 3, ale započtených pouze ze vzájemných zápasů
6. totéž jako 4, ale započtených pouze ze vzájemných zápasů
7. vyšší celkový počet získaných úplných vítězství (za všechny zápasy kola)
8. vyšší počet získaných úplných vítězství ve vzájemných zápasech



9. vrchní rozhodčí na základě počtu kol, během nichž hráč dosáhl vítězství (čím rychleji, tím lépe), počtu kol, během nichž prohrál (čím déle vydržel, tím lépe), bodů svého nepoškozeného pancíře a vnitřní struktury, bodů poškozeného nepřátelského pancíře a VS...

ORGANIZAČNÍ ZÁLEŽITOSTI

Hráči budou rozděleni do herních skupin po třech nebo čtyřech hráčích (podle počtu účastníků). Ze tříčlenné skupiny postupuje do dalších kol jeden, ze čtyřčlenné první dva. Rozdělení do skupin bude provedeno do 15. 11. 1998.

Každý se sám zkontaktuje se svými protivníky ve skupině (jejich adresy, příp. telefon a e-mail dostane poštou nebo e-mailem) a dohodne si herní dobu. (To platí zejména pro ty, kteří neuvedou svůj telefon, protože ti se budou obzvlášť težko kontaktovat.)

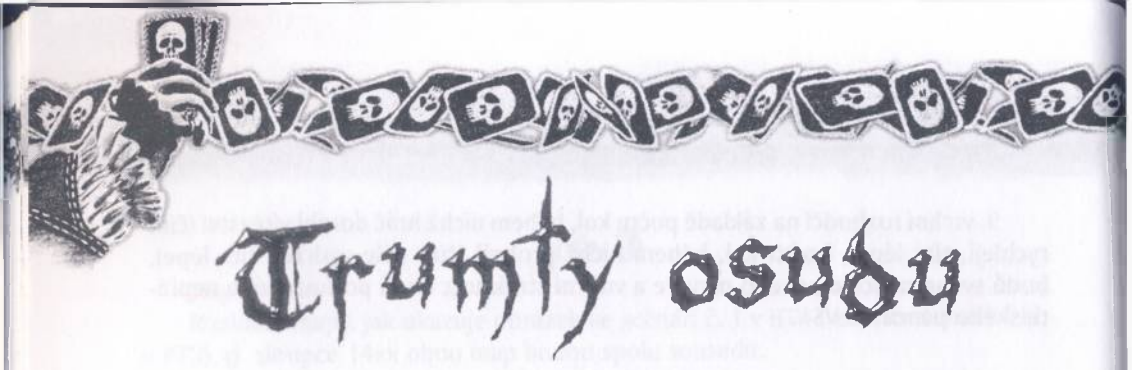
V prvním kole sehraje ve skupině každý s každým dva zápasy, jeden s variantou A, jeden s variantou B (viz Cíl hry u scénáře). Každý hráč tedy sehraje 4 až 6 zápasů (podle počtu členů skupiny).

Všechny zápasy musejí být sehrány do 31. ledna 1999, přičemž alespoň polovinu svých zápasů musí každý odehrát do 31. 12. 1998. Z každého zápasu je třeba vyhotovit protokol o zápasu podepsaný oběma hráči (podrobnosti každý dostane se seznamem svých protivníků). Protokoly je třeba zaslat na adresu Altaru, nejlépe bezprostředně po odehrání zápasu. Výsledky zápasů je možno oznamovat i e-mailem na AQUILA@ALTAR.CZ nebo formulářem na internetové stránce Altaru, případně telefonicky na číslo (02) / 73 65 36. I když oznámíte výsledek elektronicky nebo telefonicky, přesto zašlete později i protokol s podpisy obou zúčastněných.

Nejpozdější termín pro odeslání protokolů o zápasech sehraných do konce roku je 4. 1. 1999, pro ostatní 1. 2. 1999. Je třeba je poslat včas, aby mohly být naplánovány skupiny pro 2. kolo. Snažte se zápasy odehrát co nejdříve, nenechávejte to na poslední chvíli. Pak může zasáhnout nějaká nepředvídaná záležitost (třeba nemoc) a nebude dost času. Neradi bychom řešili případy neodehraných zápasů.

Po zkušenostech z loňska nemají ostatní hráči nárok dovědět se výsledky dosud sehraných zápasů. Stávalo se totiž to, že někdo si spočítal, že již nemá šanci postoupit a odmítl další zápasy hrát. Doufáme, že k takovýmto situacím docházet nebude. Takoví hráči by totiž škodili jen sami sobě, neboť v budoucnu by mohli pro svou nespolehlivost být vyřazeni ze startovní listiny turnajů pořádaných Hexaedrem.

Řádné přihlášky na Mistrovství v BT posílejte do 31. 10. 1998 na adresu **Hexaedr, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3**. Na poslední chvíli se lze přihlásit telefonicky na čísle 02 / 73 65 36 nebo e-mailem AQUILA@ALTAR.CZ.



Hrobaři

Ivan „Isič" Stanoev

V dnešním čísle se podíváme na v současnosti asi nejpopulárnější a nejúčinější strategii v Magicu, na využití hřbitova jako zdroje karet. Myšlenka reanimovacích balíků je stará jako Magic sám, první balíky fungovaly asi takto: První kolo nic nehraji, odhazuji *Mahamoti Djinna* nebo *Shivana*, ve druhém kole *Dark Ritual* a *Animate Death*. Přiznejme, že tento balík spoléhal především na to, že se karty ještě nemíchaly na hromádky a tak vám celé kombo zůstalo nalepené u sebe. Skutečný boom reanimovacích balíku nastal až s **Weatherlightem**, který byl přímo zaměřený na práci s hrobem a přinesl dva nové archetypy: 1. Ertaitog – černo/modro/(červený) balík postavený na malých rychlých nestvůrách, které se v upkeepu musely platit odděláním nestvůry ze hřbitova, k jeho naplnění pak sloužil *Ertai's Familliar* a *Song of Blood*, to vše doplněno *Man-o'-Wary* a *Nekrataaly*. 2. Buried Alive – černý, případně pětibarevný balík s převahou černé, doplněný, jak jinak, kartou *Buried Alive*, kterou jste do graveyardu zahodili *Ashen Ghouly*, *Nether Shadowy* a *Krovikan Horory*, jenž vám záhy sami vyskákali z hrobu a soupeř už se jich jen těžko zbavoval. V současnosti se již žádný z těchto balíků na dvojce nehraje, Buried Alive chybí *Ghoulové* a Ertaitog nestačil držet krok s novými strategiemi.

Comerzilla

Další zlom přichází s **Tempestem**, ve ktrém vychází *Living Death* a především nestvůra, kterou konečně stojí za to obživit – *Verdant Forces* přezdívaná Godzila, seznamte se, 7/7 nestvůra za 8 man, která vám dá v každém upkeepu (i soupeřově) do hry 1/1 Saprolinga. Balíček pojmenovaný ComerZilla, se poprvé objevil letos na jaře na jedné z kvalifikací na Americké mistrovství, kde se s ním, jako s horkou novinkou dostali 3 lidé do první osmičky. Balík je pojmenován podle jeho autora Alana Comera a nejdůležitější karty – Godzilly. Comerzilla si vedla úspěšně i na několika dalších amerických kvalifikacích i turnajích u nás, v té době byly totiž zrovna nejpopulárnější různé weenie decky, s kterými si Godzilla většinou hravě poradila.

Každý reanimovací balík se potýká s tím, jak dostat do graveyardu potřebnou nestvůru, k tomu zde slouží několik karet - *Merfolk Traders*, *Hidden Horror* a *Firestorm*. Všechny tři karty jsou navíc užitečné i samy o sobě, *Firestorm* je výborná karta proti každé útočné strategii a *Tradevindům*, *Hidden Horror* s rituálem v prvním kole představuje problém pro každý balík a *Tradeři* poslouží alespoň do bloku a k dolíznutí potřebné karty. Dále tu máme karty, které nám vytáhnou naše macíky z hrobu – *Animate Dead*, *Necromancy* a v tomto balíku poněkud slabší *Living Dead*. Zbývají už jen vlastní nestvůry k obživování, takže především 4 x *Verdant Forces*, dále *Shivan*, který se dá často s rituálem vyložit jenom tak ve 4. kole, *Sliver Queen*, která může vyrábět nestvůry do bloku a *Necrosavant*, který může obživovat sám sebe. Těch pár zbývajících míst vyplní *Dark Rituály* pro rychlost a *Mana Leaky* pro každý případ. Ideální průběh hry pak vypadá asi takto: 1. kolo *Dark Ritual* + *Hidden Horror*, 2. kolo *Animate Dead* na *Verdant Force*. Sideboard je

Comerzilla

4 Verdnat Forces
4 Shivan Dragon
2 Sliver Qeen
1 Necrosavant
4 Hidden Horror
4 Merfolk Traders
4 Firestorm
4 Animate Dead
4 Necromancy
2 Living Death
4 Dark Ritual
4 Mana Leak
4 City of Brass
4 Gemstone Mine
2 Undiscovered Paradise
2 Reflecting Pool
2 Undeground River
2 Sulforous Spring
3 Swamp
1 Island

SB
4 Pyroblasts
2 Hydoblasts
2 Dread of Night
2 Disenchant
2 Tranquil Domain
2 Uktabi Orangutan
1 Phyrexian Furnace

Survival Recursion

4 Birds of Paradise
2 Wall of Roots
4 Wall of Blossoms
2 Uktabi Orangutan
2 Spike Feeder
1 Spike Weaver
1 Verdant Force
4 Survival of the Fittest
1 Thrull Surgeon
2 Nekrataal
1 Spirit of the Night
4 Recurring Nightmare
1 Cloudchaser Eagle
1 Man-o'-War
1 Tradewind Rider
1 Orcish Settler
2 Firestorm
2 Lobotomy
2 Scroll Rack
2 Reflecting Pool
1 Gemstone Mine
2 Undiscovered Paradise
3 City of Brass
2 Karplusan Forest
2 Underground River
1 Volrath's Stronghold
1 Swamp
8 Forest

Sideboard:
3 Emerald Charm
1 Hall of Gemstones
4 Boil
2 Dread of Night
1 Staunch Defenders
2 Pyroblast

zaměren především proti kontrolním a kombařským deckům plus *orangutani* proti *Phyrexian Furnaci*.

5color Living Death/Recurring Nightmare

Již před vydáním **Exodu** byly poměrně populární a úspěšné pětibarevné balíky postavené na výběru nestvůr se zajímavými abilitami a *Living Deathu*, teprve **Exodus** však přinesl *Recurring Nightmare* a *Survival of the Fittest*, dvě možná nejsilnější karty současnoti. *Survival* je zelený enchantment za 2 many, který funguje jako věčný tutor na nestvůry, za jednu zelenou a zahození nestvůry z ruky si můžete najít libovolnou jinou potvoru. Potřebujete blokera – je tu *Wall of Blossom*, životy – *Spike Feeder*, zastavit hordu weenie nestvůr – *Spike Weawer*, poradit si s kartou na stole – *Tradewind Raider*, *Man-o'-War*, *Nekrataal*, *Uktabi Orangutan*, *Cloudcheaser Eagle*, zbavit soupeře counterspelů – *Thrull Surgeon* a *Survival* vám zajistí, že vždy dostanete potřebnou bytost. Další podstatnou výhodou je, že můžete z ruky dostat rychle do graveyardu velkou nestvůru, jako *Verdant Forces* nebo *Spirit of the Night* a navíc balík pročistíte od nepotřebných karet.

Recurring Nightmare je bezpochyb královnou všech reanimovacích karet – černý enchantment za 3 many; za obětování nestvůry a vrácení Nightmary do ruky si vytáhnete do hry nestvůru z hrobu. Je libo *Nekrataala* v každém kole, nekonečná mlha se *Spike Feederem*, věčný discard s *Thrullem*, karta každé kolo s *Wall of Blossom*, to vše vám *Nightmare* umožňuje. Nutno ještě podotknout, že ji nejde *disenchantovat*, i když se její abilita hraje jako sorcery. Když ji totiž vykládáte, nemůže soupeř reagovat *Disenchantem*, protože ještě není na stole, a poté, co ji ve svém kole vyložíte, začnete jako aktivní hráč novou řadu

efektů tím, že použijete *Nightmare* a jako součást aktivační ceny efektu si ji vrátíte do ruky.

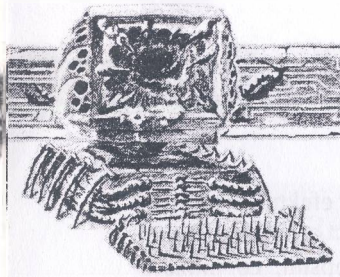
Balík postavený na těchto dvou kartách je asi tím nejlepším, co můžete v současnosti hrát. Deck, který tu otiskujeme, dovedl Briana Seldona k titulu mistra světa. Balík skýtá opravdu množství způsobů, jak zvítězit, můžte soupeři pozabíjet všechny nestvůry, vydiscardovat celou ruku a někdy stačí jen rychle obživit *Forces* nebo *Spirita*. Balíček si celkem snadno poradí s weenie decky, zde se uplatní předeším rychlá *Forces* podpořená *mlžníky, feedry a blossomkami* a vhod přijde i *Firestorm*. Proti kontrol deckům je to již vyrovnanější souboj, je ale jen málo karet, které by nemusel modrý odrazit, navíc je tu *Lobotomy*, *Scroll Rack* a takový *Survival* ve druhém kole následovaný hledáním a obživováním *Thrullů* způsobí modrému značné potíže. A to ještě nejsilnější zbraně čekají teprve v sideboardu – *Pyroblast*, *Lobotomy*, ale především *Oath of Ghouls*, který pokud sešlete ve druhém kole a soupeř se ho rychle nezbavý, znamená téměř jisté vítězství. Největší problém ale představují kombařské balíky typu ProspoBloom, v základu je může potrápit jen *Lobotomy* nebo *Orcish Settlers*, ale po nasideboardování *Emerald Charmu*, *Pyroblastu* a *Lobotomy* jsou šance docela vyrovnané.

A co nového přináší **Urzova Sága**? Nepochybně se objeví několik nových archetypů, po zběžném přečtení spoileru jsem našel i několik karet, které by se mohly uplatnit v Nightmerách: *Monk Realist* – lepší varianta *Cloudchaser Eagla*. *Stern Proctor* – když přijde do hry, vráti do ruky artefakt nebo enchantment, nyní jediná zbraň proti *Portucillisu*. *Dark Hatchling* – dražší verze *Nekraatala* a *Creater Helion*, který když přijde do hry, udělá 4 damage všem potvorám. Zajímavé možnosti nabízí *Peregrine Drake*, lítačka za 5 man, která když přijde do hry, untapne 5 zemí, s dvěmi draky a *Nightmare* tak snadno získáte nekonečno many, nebo stačí *Corpse Dance* plus *Altar of Dementia* pro vymletí soupeřovy knihovny nebo *Goblin Bombardment* pro nekonečno damage.

Na druhou stranu vyšel v Sáze *Planar Void* – černý enchantment za 1 manu, který removne ze hry jakoukoliv kartu, která přijde do graveyardu (ne jen ze hry). Neměl by to být ale takový problém, stačí zahodit jednu nepotřebnou nestvůru do *Survivalu* a najít si *Monk Realistu*.

Na nejbližším Pro Touru a následně i kvalifikacích se bude hrát Extended a i tam mají Nightmary dobrou šanci na úspěch. Budete zde moci i nadále hrát *Orangutany* a *Nekrataaly*, to vše navíc podpořeno dvojbarevnými zeměmi a nabízí se i pár nových nestvůr, např. *Triskelion* nebo *Ishan Shade*.

To je pro tentokrát všechno, příště se podrobně podíváme na **Urzovu Ságu** a nové typy balíků.



Unreal

Robert Hoffman

Tak, milé děti, i ten Unreal je nakonec real a hned dopředu si musíme vyjasnit několik drobností. Unreal je (a s tím nic nenaděláte) nejlepší 3d střílečka na světě.

Proč?

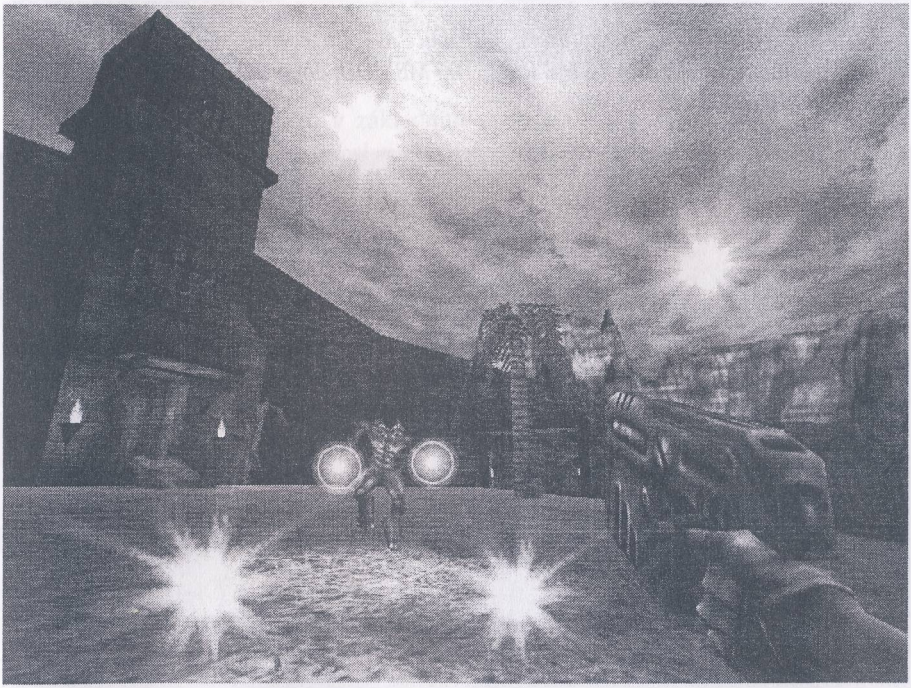
Inu, je to hodně grafikou, ale i strukturou úrovní, ale i hudbou a...

Leč nepředbíhejme.

Probudíte se s bolestí hlavy ve zdemolovaném vězeňském podlaží kosmické lodi, přepravující trestance na nucené práce. Z efektního čoudu kolem se line nelidský řev týraných spoluvězňů, systémy nefungují, v lodi to skřípe. Protáhněte si své, na počátku holé, ruce a dejte se do práce. Úkol nemáte zprvu nijak definovaný, u zkroucených a potrhaných hromádek nalézáte deníčky, váš elektronický tlumočník vám umožňuje číst i mimozemské písmo po stěnách a žene vás kupředu. Tam někde za horama se skrývá mateřská loď Skaarjů a snad se i naplní vaše úloha mesiáše místního národa Nali.

Cestou budete prolézat exteriéry a interiéry, jaké jste na svých monitorech ještě neviděli. Nekonečné rozhledy, žádná omezující mlha, světla, která vás oslní, nádherné ohně a líté bestie. Těch ve hře není mnoho, ale souboj s každou z nich

stojí zato. Potvůrky jsou chytré jako ďas (nebo aspoň stokrát silnější než vy), uskakují, utíkají a zase vracejí, prostě nádhera. Na vaší cestě vás provázejí věrné zbraně, z nichž některé si zamilujete a jiné budete nenávidět. Snad nejkouzelnější je ostřelovačská puška s výkonným puškohledem. Jak budete do dění na planetě pronikat, uvědomíte si, že váš boj není jen bojem o přežití, ale i záchranou původních inteligentních obyvatel planety, využívaných agresivními Skaarji jako levná pracovní síla. Tito původní obyvatelé jsou bezbranní čtyřrucí nebožáci, které je nutno chránit jako oko v hlavě a oni se vám většinou odmění nějakou tou tajnou cimrou se štítem nebo megazdravím. Takovýchto zvláštních přemětů je tu celá řada, ale většinou se příliš neliší od ostatních her, s výjimkou dokonalé baterky s opravdovským kuželem světla a skvělých skákacích bot, které bohužel vydrží jen půl minuty.



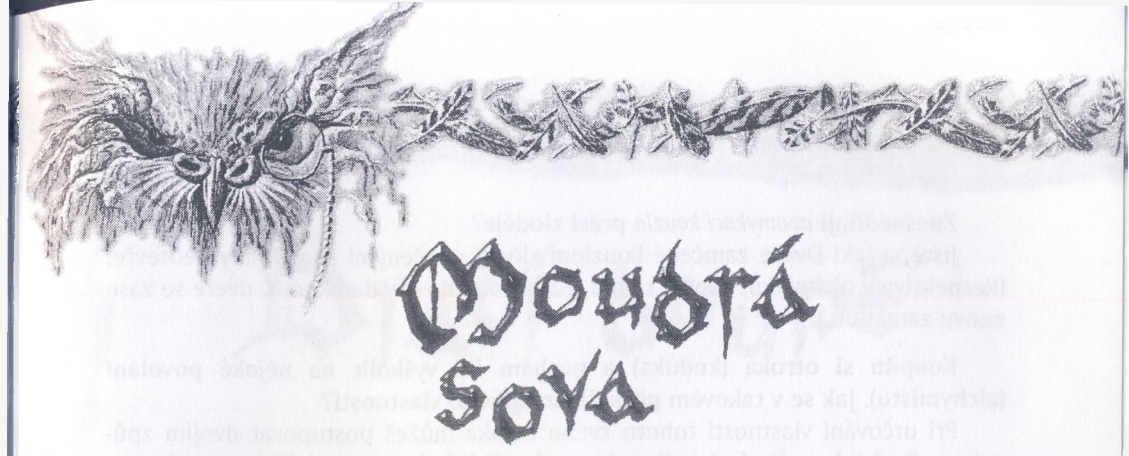
Atmosféra je dokonalá, kromě propracovaných reálií ji umocňuje i pečlivý výběr monster v úrovni, jejich inteligence a skvělá hudba, která se v čase mění a odráží herní situace. Hra je značně rozsáhlá, má zakomponovaný botmatch – neboli souboj s umělými protihráči v deathmatchových arénách a samozřejmostí je i hra po síti nebo internetu, které by slušely snad jen o něco lepší zbraně.

Celá ta legrace je prostě příliš dokonalá na to, aby to byla pravda, říkáte si teď nejspíš a svým způsobem máte pravdu. Hra je to kolosální a grafika neuvěřitelná (a to jsem už leccos viděl), ale za spokojenou akci se tu platí krvavými hardwarovými nároky. Řečeno prostě a jednoduše – na pentiu 233 MMX se 128 megama ramky se to ve vyšším rozlišení skoro nehne. Nutností je také grafický akcelerátor (nejlépe woodoo 2, protože umožňuje vyšší rozlišení a je celkově mnohem rychlejší). Výrobce sám pro hru doporučuje jakékoli pentium II a co nejvíce operační paměti.

Pro každého milovníka 3d akce je tahle hra nutnost a nedovedu si představit člověka, kterému by se nelíbila.

Rozbijte prasátka a hurá nakupovat.

Unreal, výroba Epic Megagames, distribuce GT Interactive, systém PC CD-ROM, Win95, minimum CPU P166, 16 MB RAM, 100 MB HDD, doporučeno P200 MMX, 32 MB RAM, 450 MB HDD.



Moudrá sova

V Pravidlech pro pokročilé je uvedeno, že šermíř může za určitých podmínek použít *útok z obrany*, ale pouze při prvním útoku, který je na něj v daném kole veden. Dočetl jsem se, že v rozšířeném soubojovém systému se provádí *útok z obrany* v rámci akce *obrana*. Je tedy možné ho použít pokaždé, když použiji akci obrana?

Není, je to stejné jako v základním soubojovém systému. *Útok z obrany* je možné použít pouze při první akci *obrana* v daném kole.

Co když se postava chce vstoupit na místo, které obsazuje neviděný, který se právě dívá jiným směrem nebo se věnuje jiné činnosti? Vrazí do hrůzy nebo jí projde?

Neviděný je nehmotný, tudíž kdokoliv jím může projít, podobně jako duchem. Rozhodně to ale není příjemný pocit, což platí i u procházení duchy. Má-li neviděný v okamžiku, kdy jím nějaký tvor prochází, k dispozici volnou akci, může na procházejícího zaútočit.

Čas na výrobu alchymistických předmětů uvedených v DrD je pro jeden předmět, nebo lze například během týdne vyrábět více než jednu ebenovou hůlku či vyrobit za 8 kol více dávek ohnivé hlíny?

Předměty, jejichž výroba trvá řádově kola nebo směny, vyžadují při své přípravě neustálý alchymistův dozor. To znamená, že alchymista může vyrobit za určenou dobu jeden takový předmět, jednu dávku a podobně.

Předměty, jejichž výroba trvá den a déle, se obvykle zhotovují tak, že po určitou dobu výroby „zrají" (louhují se byliny, filtrují sedimenty lektvarů, základ nasává magenergii a podobně). Alchymista se jim nemusí plně po celou dobu věnovat, na to stačí přibližně čtvrtina uvedené doby. Měj ovšem na paměti, že alchymista musí také někdy spát. Takže během dvou dnů nevyrobí čtyři létající košťata, ale řekněme jen tři.

Trvá-li výroba předmětu dvě a více hodin (maximálně 12, více hodin je prakticky již celý den), stráví tím alchymista polovinu uvedené doby.

Znesnadňují *uzamykací kouzla* práci zloděje?

Jistě, a jak! Dveře zamčené kouzlem zloděj obyčejnými prostředky neotevře. (Respektive v okamžiku, kdy by se mu třeba podařilo je odemknout, dveře se zase znovu zamknou.)

Koupím si otroka (kudůka) a nechám ho vyškolit na nějaké povolání (alchymistu). Jak se v takovém případě určují jeho vlastnosti?

Při určování vlastností tohoto svého otroka můžeš postupovat dvojím způsobem. Buď si koupíš obyčejného obyvatele příslušné rasy a naházeš mu vlastnosti pouze podle rasy bez ohledu na povolání. Můžeš ho dát vyškolit, ale vlastnosti se mu tím nijak nezmění.

Nebo už předem počítáš s tím, že z něj budeš chtít mít alchymistu, tudíž si při koupi vybíráš někoho odolného a obratného, a naházeš ho jako každého jiného alchymistu. Tento postup lze zdůvodnit i úvahou, že jsi ho dal školit na alchymistu poté, co sis všiml, jak je obratný a odolný.

Mám otázku na kouzlo *zdvojení*. Je skutečně myšleno tak, že i když je zaútočeno na kouzelníka (pravého), pouze zmizí jeden z obrazů a kouzelník není zraněn? Tak to totiž vyplývá z popisu kouzla, ale odporuje to zdravému rozumu.

Je to tak myšleno. Ovšem, úvaha je trochu jiná, a sice, že kouzelník si spíše zvolí, v kterém z těl se v daném okamžiku nachází, takže útočník se vší pravděpodobností na pravého kouzelníka nezaútočí.

Rychlost předmětu s démonem nosičem se vztahuje k zemi nebo k okolnímu vzduchu? Tedy srozumitelněji, co se stane pokud poletím na létajícím koštěti rychlostí 35 sáhů za kolo v protivětru 35 sáhů za kolo? Budu stát na místě, nebo poletím kupředu?

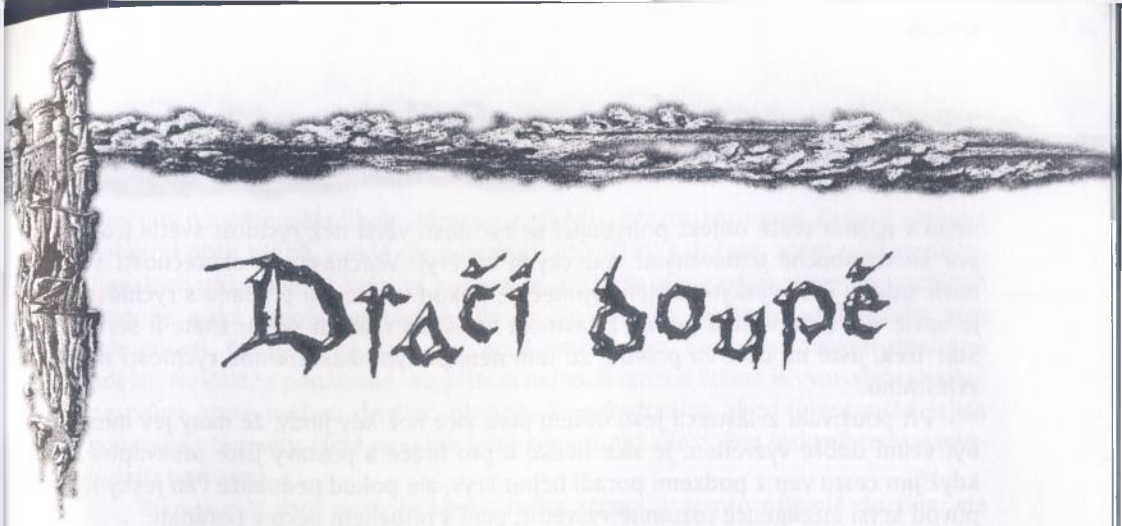
Vida, to je zajímavá úvaha, s níž jsem se ještě nesetkala. Ale máš pravdu, vítr by měl na předmět působit, podobně jako na balón.

Je možné vrhat z obléhacích strojů achymistovy bomby?

To možné není. Jednak zamíření a nabití takového stroje trvá déle, než je doba, na kterou lze načasovat alchymistovu bombu. Výsledkem by pak byl zničený či poškozený obléhací stroj. Alchymistická bomba je navíc poměrně složitý mechanismus, který vyžaduje jemné zacházení a jakékoliv házení či vrhání mu nesvědčí.

Něco jiného jsou pyroforovy bomby z PPE, které lze pomocí katapultů vrhat.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD.



(Nejen) pro začínající PJ

8. část

Michal „Hobit" Řeháček

V minulé části tohoto seriálu jsme si nejprve shrnuli všechny (pravděpodobně) chyby, které obsahovala ukázková „jeskyně" ze závěru šesté části. Poté jsme se zabývali záležitostmi ohledně umisťování pastí všech typů a konstrukcí, používáním hádanek a nakonec jsme se dostali k pokladům. Dnes si něco povíme o poslední věci, která s tvorbou jeskyní souvisí přímo, totiž s něčím, co je v pravidlech označováno jako *zvláštnosti jeskyně*. Poté už se budeme věnovat tématům, která by se dala shrnout pod pojem *doplňování pravidel*, tedy například tvorba nových nestvůr nebo kouzel. Předtím si ještě řekneme, co je to *rovnováha pravidel* a proč je tak důležitá, když se o ní tak často mluví.

Zvláštnost jeskyně je pojem, který sám o sobě moc neříká. Zvláštní věci jsou takové, které nejsou obyčejné nebo běžné. Ale jak vlastně taková obyčejná jeskyně vypadá? To je otázka, na kterou se odpovídá velice složitě, neboť pod obyčejnou jeskyní si každý představí něco jiného.

Zvláštnost by se nejspíše dala charakterizovat jako něco, co se vyskytuje jen výjimečně a co je v rozporu se všeobecně uznávanými zákonitostmi, například přírodními nebo vědeckými. Může to být místnost s nulovou gravitací (rozpor s přírodními zákony), inteligentní krysy (rozpor se všeobecně známými fakty)

nebo v našem světě objekt pohybující se rychlostí větší než rychlost světla (rozpor se všeobecně uznávanými vědeckými závěry). Všechny tyto skutečnosti se navíc budou jistě vyskytovat jen výjimečně, pokud vůbec. Na příkladu s rychlostí je navíc vidět, že výklad pojmu zvláštnost závisí na reáliích světa; znáte-li seriál Star Trek, jistě mi dáte za pravdu, že tam není pohyb nadsvětelnou rychlostí nic zvláštního.

Při používání zvláštních jevů ovšem platí více než kdy jindy, že daný jev musí být velmi dobře vysvětlen. Je sice hezké a pro hráče a postavy jistě překvapivé, když jim cestu ven z podzemí poradí hejno krys, ale pokud nedokáže Pán jeskyně původ krysí inteligence rozumně vysvětlit, není s příběhem něco v pořádku.

Hejno inteligentních krys mohl například svým pokusem v nějakém podzemí stvořit jistý alchymista, který již dávno zemřel. Po dlouhých letech se do podzemí vydá družinka, jež o krysách nic netuší, a zcela „náhodou" se s nimi setká. Druhou možností je, že naše krysy se například pokusí navázat kontakt s okolními obyvateli, jež to samozřejmě vyleká, a tak povolají družinku dobrodruhů, aby zjistili, o co jde. Je však vidět, že takto postižený může být jen velmi malý počet hlodavců.

První možnost má nevýhodu v tom, že kromě samotné zápletky je nutné vymyslet ještě jeden paralelní příběh, který vysvětluje původ zvláštního jevu. Někdy to samozřejmě může být jednoduché, například místnost s převrácenou gravitací, ve které cvičí nováčci v proslulé kouzelnické univerzitě, vlastně ani nemusí být zvláštností. Použití zvláštního jevu jako zápletky tyto dvě činnosti spojuje v jednu, a proto bych začínajícím Pánům jeskyně doporučil používat zvláštnosti pouze pro zápletky dobrodružství, jelikož si tím ušetří mnoho práce a starostí.

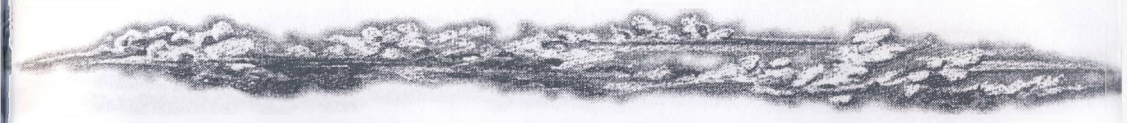
Zvláštnosti jsou samozřejmě pravidla nepovinná, a tudíž je nemusíte používat vůbec. Ostatně já sám se už ani nepamatuji, kdy jsem nějakou zvláštní místnost, která by nebyla přímo spojená se zápletkou, použil.

A ještě jedno upozornění. Používejte zvláštnosti opravdu jen výjimečně! Bude-li převrácená gravitace ve třech čtvrtinách místností vašeho podzemí, stanou se zvláštními spíše místnosti, ve kterých je vše „normální".

* * *

Tím jsme ukončili jednu velkou část tohoto seriálu, a to tvorbu jeskyní. Další téma, která nás čeká, sice s jeskyněmi také souvisí, ale jen okrajově. Jedná se o tvorbu nových nestvůr, kouzel, démonů a podobných doplňků k pravidlům.

Při tvorbě takových doplňků je především nutné dbát na to, aby nebyla porušena rovnováha pravidel nebo světa, ve kterém hrajete. To je sice v Pravidlech



Dračího doupěte několikrát důrazně zmíněno, přesto to mnozí Pánové jeskyně neberou příliš vážně, soudě dle některých příspěvků a dotazů, které nám posíláte. Typickým příkladem je svět, ve kterém se družinka stane příliš mocnou, například protože získá mnoho extrémně silných kouzelných předmětů nebo zvláštních schopností. Pán jeskyně pak stojí před problémem, co má s takovou družinou udělat. Nejčastěji používané, ale přitom nejhorší možné řešení je vymyslet tak silné nestvůry, které mohou družinu ohrozit. Ty pak družina zlikviduje a získá jejich kouzelné předměty, čímž se stane ještě silnější než dříve. Pán jeskyně tedy vymyslí další nestvůry...

Takový svět jistě není vyvážený. Jedna strana (v tomto případě družina, ale mohou to být třeba i nestvůry) je příliš silná. No ale proč je to vlastně špatně? (Než budete číst dál, zkuste se nad tím chvíli zamyslet sami.)

Důvody jsou hned dva. První z nich souvisí se samotnými hráči – je jím herní zajímavost. Příliš silné postavy už se nemají čeho bát, v soubojích jim stačí používat hrubou sílu, jejich hráči nemusejí přemýšlet; příliš slabé postavy naopak moc dlouho nepřežijí, ať se jejich hráči snaží sebevíc. V obou případech se pravděpodobně začnou hráči i Pán jeskyně nudit.

Druhý důvod se týká postav. Jsou-li na nízké úrovni a jsou-li příliš silné, jistě se na světě najdou nějaké cizí postavy na vyšší úrovni, které si včas uvědomí hrozící nebezpečí a které se budou snažit zjednat pořádek. Vždyť kolik zápletek přináší likvidaci nějakého temného mága nebo jiné zlé a především silné nestvůry! Proč by bylo třeba mága likvidovat, kdyby se nestal příliš silným a nepohodlným? Rozdíl při přílišném zesílení postav je jen v tom, na které straně barikády se budou nacházet.

Jedinou možností, jak dvěma zmíněným nepříjemným situacím zabránit, je nedovolit postavám příliš zesílit. Otázkou ovšem zůstává, co *příliš zesílit* znamená přesně. Je jasné, že postavy musí být tím silnější, čím jsou zkušenější, ale najít správnou míru je opravdu těžké. Nejlepším vodítkem jsou v tomto ohledu Pravidla. Předpokládejte, že všechny schopnosti, které mohou mít postavy na té které úrovni, jsou svou silou úrovni postavy adekvátní. Budete-li tedy vytvářet nějakou vlastní nestvůru, kouzlo nebo cokoliv jiného, nesnažte se je vytvořit o hodně silnější, než jim podobné věci z pravidel. To, že v pravidlech neexistuje kouzlo schopné zabít všechno v okruhu deseti mil, je neklamným znamením toho, že takové kouzlo by mělo neblahý vliv na vyváženost herního světa.

Tím však nechci říci, abyste netvořili žádná nová kouzla a další doplňky; chci jen naznačit, jakým směrem by se měly ubírat. Předtím, než dáte hráčům nově vytvořené pravidlo k dispozici, pořádně se zamyslete nad tím, co se ve vašem herním světě změní. Pokud je odpověď *nic* nebo *téměř nic*, můžete směle hrát, pokud je odpověď jiná, měli byste se nad tvořeným objektem zamyslet podrobněji.

Obecně se dá říci (i když to neplatí stoprocentně), že démon nebo kouzlo, které pravidla neovlivní, nepřidává postavám žádné další výhody nebo činnosti, ale jen jim usnadňuje něco, co je bez nich sice možné, ale složité. Stejně tak cena nového kouzla nebo démona by měla být přibližně stejná jako o kouzel či démonů srovnatelných.

Příkladem ovlivňujícího kouzla je *likvidace všeho do deseti mil*, příkladem neovlivňujícího kouzla *zkamenění* (což je vlastně jen jiný, trochu dokonalejší způsob likvidace protivníka). Magenergie u kouzla *zkamenění* by měla záviset na životaschopnosti tvora a v případě úspěchu terče v hodu proti pasti by měl zkamenět sám kouzelník, neboť tak je tomu u všech kouzel z pravidel, která likvidují protivníka „naráz".

Na druhou stranu je nutné přiznat, že i v Pravidlech se přinejmenším v minulosti vyskytovala příliš silná kouzla či démoni. Příkladem může být démon mládí, který mohl zajistit postavě faktickou nesmrtelnost. V PPP verze 1.5 bude proto tento démon oslaben; při jeho použití bude jistá pravděpodobnost, že omlazovaná postava zemře.

Příklad s démonem mládí jsem nevybral náhodou, neboť demonstruje jednu možnost oslabení jinak silného pravidla, a tou je pravděpodobnost fatálního neúspěchu. Rozhodně to však není všelék.

A teď už se konečně můžeme věnovat tvorbě nových nestvůr. Ty se dají rozdělit podle několika kritérií. Pro nás teď bude důležité, zda chce PJ vytvořit nestvůru, která existuje i v našem světě (i když třeba jen ve filmu nebo v knize), nebo zda vymýšlí nestvůru originální, ničemu nepodobnou.

V prvním případě vlastně zná PJ popis nestvůry a jde tedy jen o to dopsat její životaschopnost a další charakteristiky. V takovém případě je situace poměrně jednoduchá. V bestiáři v Pravidlech DrD (v Dechu draka, ve Zlatém draku a na našem internetovém serveru) se vyskytuje poměrně velké množství nestvůr, s nimiž je možné novou nestvůru porovnat, čímž je možné přibližně zjistit charakteristiky, které má nestvůra mít. Co se týče konečného doladění čísel, vlastně na něm příliš nezáleží, neboť je vcelku jedno, zda má nestvůra sílu dvanáct nebo třináct.

Mnohem zajímavější, ale nepochybně i složitější je tvorba úplně nových nestvůr. Kromě sepsání vlastností nestvůry je nutné nejprve vymyslet, jak bude nestvůra vypadat, jaké bude mít útoky a zda bude mít nějaké zvláštní schopnosti. Návod, jak tyto věci vymýšlet, v podstatě nemůže existovat, a tak uvedu jen několik pravidel, kterých je nutné se držet. Co se týče určování konkrétních hodnot vlastností, samozřejmě platí předchozí odstavec.

Nestvůra musí být v první řadě schopná dlouhodobého přežití. Musí si tedy být schopná opatřit potravu (proto má například většina masožravců mohutné drápy

a zuby). Dále se musí být schopná před útoky svých přirozených nepřátel (má-li vůbec nějaké) buď účinně bránit, nebo se jim vyhnout. Většina zvířat je tedy buď rychlá (nebo umí létat), nebo je silná v boji, nebo se umí dobře maskovat.

Jednotlivé vlastnosti nestvůry si musejí navzájem odpovídat. Není tedy možné, aby nestvůra s životaschopností jedna měla paráty s útočným číslem dvacet, neboť svaly takové nestvůry nejsou schopné vyvinout tak velkou sílu. Nesnažte se také tvořit „nezničitelné" nestvůry tak, že budete jen zvyšovat životaschopnost a obranná a útočná čísla jiným nestvůrám. Nestvůra, která bude mít útočné číslo 50, by asi ani nemohla existovat. Vezmeme-li v úvahu, že bonus za sílu u draků je maximálně +10, musela by být tato nestvůra buď mnohem silnější než draci (což je však nereálné), nebo mít nějakou velice silnou zbraň, což je reálné ještě méně. Takovou sílu může mít útok metrákovým kamenem z monagkonu nebo přímý zásah rachejtlí; jen těžko si však lze představit, že by existovala nějaká nestvůra, která by útočila podobným způsobem. Podobně je tomu s obranným číslem; padesát životů je nejmenší možný zásah, který ublíží železnému bloku. A nestvůry ze železa většinou nebývají.

Magické schopnosti nestvůr by měly být alespoň trochu v souladu s pravidly uvedenými v příručkách DrD. Je tudíž možné, aby nějaká nestvůra sesílala útočné kouzlo v pravidlech neuvedené, ale není možné, aby poměr magenergie k odebraným životům byl výrazně jiný než číslo v Tabulce převodů v PPE. Dále je možné, aby schopnosti, na které potřebují postavy magenergii, dělaly některé nestvůry bez její pomoci; koneckonců zloděj také dokáže otevřít zámek bez použití magických pomůcek, přestože kouzelník na to magenergii potřebuje.

Nestvůry se nesnažte za každou cenu „přeplácat". Má-li nestvůra více zvláštních schopností, měly by být všechny ze stejného soudku nebo by se alespoň neměly vzájemně vylučovat. Takový ohnivý mužík nemůže útočit metáním ledových blesků, neboť oheň a mráz se navzájem vylučují. Podobně dech stříbrného draka by měl nějak souviset se stříbrem a jeho šupiny by měly mít alespoň barvu tohoto kovu; koneckonců od toho je onen drak stříbrný. Máte-li hodně nápadů, vytvořte podle nich raději více nestvůr. Místo ohnivo-ledového mužíka tedy raději vytvořte mužíky dva: ohnivého a ledového.

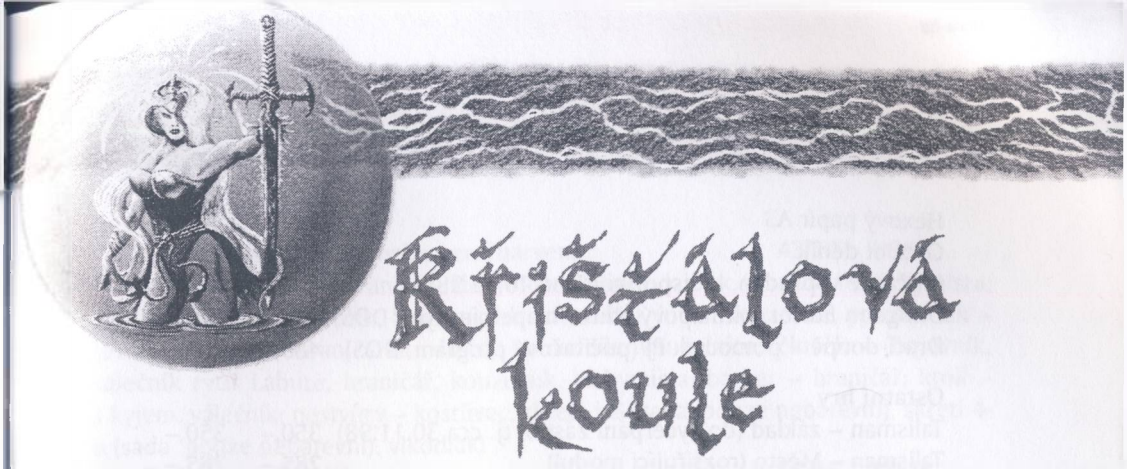
Jistě jste sami přišli na to, že existují výjimky ze zde uvedených pravidel. Například magické nestvůry nepotřebují potravu a jsou schopné přežít v takřka jakýchkoliv podmínkách, a tak pro ně některá z výše uvedených omezení nemusí platit.

Chcete-li, aby vámi vytvořená nestvůra byla použitelná i pro jiné Pány jeskyně, musí být její popis kompletní. Nestačí tedy uvést, že nestvůra vypadá jako tvor z filmu toho a toho a má takové a takové zvláštní útoky. Ne každý totiž onen film viděl, ne každý si popis tvora z filmu přesně zapamatuje. Na druhou stranu se ale snažte, aby v popisu byly jen takové věci, které s nestvůrou přímo souvisejí. Stvoříte-li nějakou humanoidní rasu, která tíhne ke tvorbě království, nemusíte uvádět, jak se toto království jmenuje ve vašem světě, který stejně ostatní Pánové jeskyně neznají.

Nejdůležitější zákonitosti ohledně tvorby nestvůr už znáte, a tak mi už zbývá jen shrnout, o čem bude další díl článku. Budeme se věnovat především řízení hry, tedy například způsobu, jakým by měl PJ hráčům sdělovat, co jejich postavy vidí, vedení soubojů nebo přidělování zkušenosti. Řízení hry už bude nejspíše poslední větší téma, o kterém se budeme v tomto bavit, a z toho plyne, že se seriál pro Pány jeskyně pomalu chýlí ke konci. Pokud si ovšem myslíte, že jsem na nějakou důležitou věc zapomněl, nebo vás prostě napadá další téma, o kterém by bylo dobré se zmínit, neváhejte a napište mi o tom na adresu nakladatelství ALTAR, obálku označte názvem tohoto článku. Slibuji, že žádné z vašich přání nezůstane nevyslyšeno.

pokračování příště

ilustrace Jaroslav Gerec



Zásilková služba Altaru

Zásilková služba Altaru chystá několik změn. Především to bude systém výrazných slev pro ty, kteří si nové produkty objednají či koupí přímo u Altaru. Dále to bude možnost objednat si novinky ještě dříve, než vyjdou – opět s výraznou slevou. Tím si zajistíš, že žádaný modul ti bude zaslán poštou ihned po vydání; odpadne shánění a ptaní se po prodejnách a budeš mít jistotu, že se na tebe dostane. Může se totiž stát, podobně jako u Dvanácti sošek Almiru, že novinka se záhy vyprodá, a dotisk bývá dražší než původní náklad.

	Obvyklá cena	Cena ZS
Dračí doupě		
DrD-Pravidla pro začátečníky v.1.5 (doprodej starých zásob, pouze do 20.11.98)	135,–	135,–
DrD-Pravidla pro začátečníky v.1.5 – opravená reedice (vyjde 10.12.98)	195,–	156,–
DrD-Pravidla pro pokročilé v.1.5 (vychází 6.11.98)	235,–	189,–
DeD-Pravidla pro experty – Postavy v.1.5	135,–	135,–
Dvanáct sošek Almiru	199,–	189,–
Danghanská kletba (vyjde 16.11.98)	189,–	149,–
Tarie (vyjde v prosinci 1998) (při objednávce do 20. 11. jen 142,- Kč)	199,–	159,–
Dech draka 96 celý ročník	174,–	162,–
Dech draka 2 - 6 / 96 jedno číslo (číslo 1 samotné není)	29,–	29,–
Dech draka 97, 98 celý ročník	210,–	198,–
Dech draka 99, jedno číslo	39,–	35,–
předplatné (celý ročník) při platbě do 31.12.98		186,–
předplatné (celý ročník) při platbě od 1.1.99		210,–
Šavlozubá veverka (10,11,12,13) kus	20,–	20,–
P. Houser: Z dob Říše	89,–	71,–

Hexový papír A3	2,50	2,–
Osobní deník	2,50	2,–
(dočasně vyprodán, k dispozici až od 10.12.98)		
Dungeon Editor (bitmapový editor mapek jeskyní, DOS)	250,–	250,–
Dračí doupě – pomocník PJ (počítačový program, DOS)	480,–	480,–
Ostatní hry		
Talisman – základ (do vyčerpání zásob, tj. cca 30.11.98)	350,–	350,–
Talisman – Město (rozšiřující modul)	285,–	285,–
BattleTech (do vyčerpání zásob, tj. cca 30.11.98)	475,–	475,–
Příběhy Černé vdovy	95,–	76,–
Aréna	499,–	499,–
Bitva na polích Pelennoru (desková strategie)	79,–	63,–
Síla oceli (desková strategie)	43,–	38,–
Dej sem mozek! (karetní hra pro 3-8 hráčů)	99,–	99,–
Ve službách krále Reginalda (gamebook)	49,–	39,–
Zelekova dobrodružství – Zlodhův hrad (gamebook)	49,–	39,–
Fish Fillets (logická počítačová hra, Windows 95)	599,–	590,–
Knihy		
V. Kadlečková: Stavitelé věží (román na pomezí SF a F)	89,–	71,–
F. Novotný: Dlouhý den Valhaly (román na pomezí SF a F)	89,–	71,–
J. Oščádal: Bratři (SF)	69,–	55,–
O. Neff: Klon '95	49,–	39,–
O. Neff: Klon '96	89,–	71,–
Let na Měsíc (SF povídky)	47,–	37,–
J. W. Procházka: Hvězdní honáci	99,–	79,–
W. H. Keith: Roklina hromu (1. část Legie Šedé smrti)	95,–	76,–
W. H. Keith: Žoldnéřova hvězda (2. část trilogie)	120,–	99,–
W. H Keith: Cena slávy (závěrečná část trilogie)	120,–	99,–
M. Sedzikowská: Dům vědmy z vršku	55,–	44,–
R. E. Howard: Šarlatová citadela	12,50	10,–
R. A. Ziemkiewicz: Poklady stolinů	44,–	35,–
P. S. Beagle: Poslední jednorožec	119,–	99,–
Kniha Frenesis (obrazová publikace M. Zhoufa)	380,–	99,–
Doplňky		
Kostka obyčejná (k4,6,8,10,12,20,%) kus	10,–	10,–
Kostka perleťová (k4,6,8,10,12,20,%) kus	12,–	12,–
Kostka třpytivá (k4,6,8,10,12,20) kus	24,–	24,–
Placka Gamecon ('95,'96,'97,'98) kus	–	15,–

Figurky k DrD

Figurka typ Standard nebarvené/barvená	43/70	38/63

(hobit – válečník, hraničář, alchymista, zloděj; kudůk – hraničář, alchymista, zloděj; trpaslík – válečník, bojovník, druid, zloděj, lupič, kouzelník, pyrofor; elf – šermíř, hraničář, hraničářka, druid, kouzelník, kouzelnice; člověk – bojovník, válečník rytíř Labutě, hraničář, kouzelník, alchymista; barbar – hraničář; kroll – s kyjem, válečník; nestvůry – kostlivec, skřeti 1-3 (sada, pouze nebarevní), skřeti 4-6 (sada, pouze nebarevní), vlkodlak)

Figurka typ Speciál	65/95	59/86

(člověk válečník Drakon, barbar válečník, barbarka válečnice Khan)

Figurka typ Ork	32/65	29/59

(ork 1-7 (jednotlivě), lemrouch)

Figurka typ Pes	15/35	13/31

(pes válečný, hlídací, lovecký, kočka, huňáč modrý, hyena, vlk, netopýr, krysa, gobloch, sova, zmije, mamba, skřet 1-6 (jednotlivě, pouze barevný), termit, kobra)

Figurka typ Moucha (moucha zlodějka, bazilišek)	22/43	20/38
Figurka typ Jednorožec (jednorožec)	60/84	54/76
Figurka typ Obr (kyklop-kostlivec)	110/150	99/135
Figurka typ Drak velký	179/232	161/290

(drak zelený, rudý, modrý, žlutý, hnědý, černý; drak-strážce, chiméra, gryf, orel královský)

Figurka typ Drak malý (drak duhový)	165/207	149/189
Figurka typ Drak zlatý (drak ohnivý)	500/650	450/585

Poštovné	–	35,–

Slevy

Plní členové Hexaedru mají navíc 10% slevu na veškeré uvedené produkty. Majitelé Čtenářského konta (se zůstatkem minimálně 200 Kč) mají 10% slevu na vše s výjimkou figurek, kostek a programů pro DOS. 10% sleva se počítá z ceny ZS.

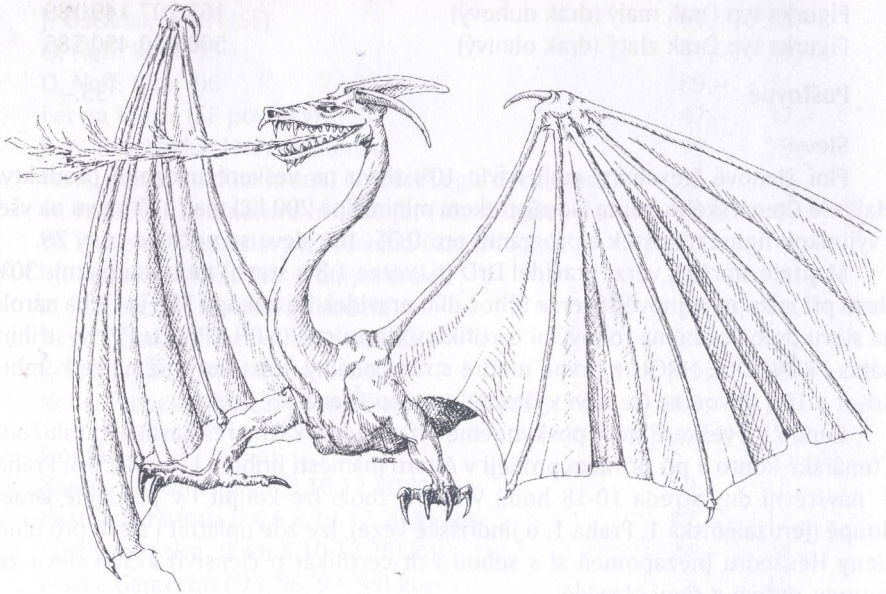
Majitelé starších verzí pravidel DrD (tj. verze 1.3 a starší) mohou uplatnit 30% slevu při nákupu nejnovější verze téhož dílu pravidel. Při nákupu PPZ je třeba nárok na slevu doložit oběma rohovými certifikáty vlastnictví (z PH i PPJ), u PPP vystřihni nápis PRŮVODCE HROU z první, modré strany obálky. Tuto slevu již nelze kombinovat s 10% slevou za členství v Hexaedru nebo Čtenářské konto.

Cenu ZS a veškeré slevy poskytujeme při objednávkách přes Zásilkovou službu, Čtenářské konto a při přímém prodeji v Altaru (náměstí Jiřího z Lobkovic 14, Praha 3, návštěvní dny středa 10-18 hod.) Veškeré zboží lze koupit i v prodejně Dračí doupě (Jeruzalémská 1, Praha 1, u Jindřišské věže), lze zde uplatnit i slevu pro plné členy Hexaedru (nezapomeň si s sebou vzít certifikát o členství) a 30% slevu za kupony, ovšem z ceny obvyklé.

Chceš využít nových úžasných slev? Pak neváhej, běž na poštu, požádej o složenku typu C a potřebnou částku (nezapomeň, prosím, na poštovné 35 Kč – pokud si objednáváš jen předplatné Dechu draka na rok 1999, je poštovné již zahrnuto v ceně) pošli na adresu **Jiřina Vorlová, poste restante, Pošta Praha 06-Hybernská, 110 06 Praha 1**. Do zprávy pro příjemce napiš, co objednáváš, a případně nalep i kupony na slevu. Nevejde-li se ti objednávka na složenku, pošli nám ji na korespondenčním lístku nebo v dopise a do zprávy pro příjemce na složenku napiš „objednávka následuje".

Klub Hexaedr

Chceš být informován o nových produktech Altaru? Chceš mít přehled o všem, co se děje, a včas se dovědět o možnosti předplatit si nějakou novinku s prakticky 30% slevou – například modulu Taria, který by měl vyjít ještě před Vánoci? Hledáš kontakty na hráče z okolí svého bydliště? Rád bys znal termíny různých akcí, turnajů a her v přírodě? Staň se plným členem klubu Hexaedr, který tě o tom všem bude prostřednictvím svého zpravodaje Zlatý drak informovat. Plné členství pro zbytek letošního roku činí 70 Kč (přičemž dostaneš zpětně všechna letos vyšlá čísla ZD), pro příští rok 120 Kč (při platbě do 31.12.98, později je to již 140 Kč). Platby se provádějí složenkou typu A na účet 16836-101/0100, peněžní ústav je KB Praha 1, Název účtu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, Praha 3. Jako variabilní symbol uváděj své rodné číslo.



Spíš dobře poslední dobou? Nějaké špatné sny? Nevysvětlitelná úzkost? Nemáš zvláštní předtuchy? Nezdá se ti, že něco není v pořádku? Nezměnili se trochu lidé kolem tebe? Nejsou teď trochu... zvláštní? Trochu... krutí? Trochu

PROKLETÍ?

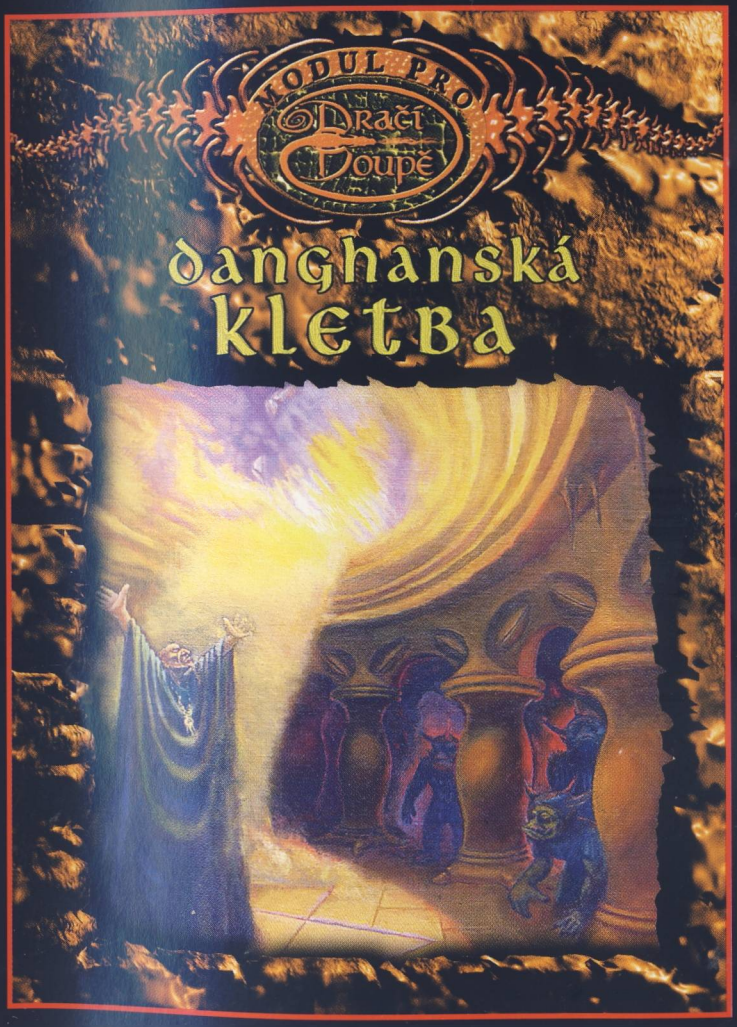
Danghanská kletba – dobrodružství pro Dračí doupě a přátele horroru. Pohlédneš do odvrácené tváře theurgie a nesklopíš zrak?

Jeskyně pro Dračí doupě

Danghanská kletba

právě vychází!

Žádejte u svých knihkupců nebo objednávejte v zásilkové službě nakladatelství ALTAR.



Nový svět pro vaše dobrodružství. Země vyrvaná drakům a stále ještě ne zcela probádaná. Knížectví, jehož samostatnost byla draze vykoupena.

TARIE

I svět pro Dračí doupě *Tarie* můžeš získat s 30% slevou a dostat ho domů poštou *okamžitě* po vydání. Naše nabídka věrným čtenářům pokračuje: stačí zaplatit jen 142,- Kč (místo 199,- korun při nákupu v obchodě) a připočíst balné 35,- Kč a to celé poslat do 20. listopadu složenkou typu C do na adresu zásilkové služby ALTARu: Jiřina Vorlová, poste restante, pošta Praha 06-Hybernská, 110 06, Praha 1